昭和63年10月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第10号通巻24号
NG
namco COMMUNITY MAGAZINE
それぞれの人にそれぞれの時を…
月刊エヌジー
身体躍動号
[巻頭特集]
WHAT'S NAMCO?
企業ナムコの真髄にせまる!!
GAME INFORMATION
ナムコット
◆貝獣物語 ◆ファミリーマージャンII/上海への道[FC]
◆ゼビウス/ファードラウト伝説・センターコート[MSX]
アーケード
◆メタルホーク ◆オーダイン ◆プロテニスワールドコート
そして、出発
10
OCTOBER

CONTENTS No.24

1988 10 OCTOBER

THE SPECIAL

GAME INFORMATION

IT'S NEW

ENTERTAINMENT

VOICE OF PLAY

NG入手方法
NG発行日は毎月25日。(これからは守ります) 全国のナムコ直営店か玩具店等で入手してください。郵送申し込みの場合は、郵便番号、住所、氏名を明記の上、200円分の切手を同封して、〒146 東京都大田区多摩川2－8－5(株)ナムコNG編集室「NG○月号お届け係」までヨロシク。

STAFF:Editor in chief 蝦名規功 Editorial Director 北原香里 Editor 杉本郁子・星野憲由 Layout 高島千恵・望月晴代 Photographer 水野佳昭 Cover Illustration 篠崎雄一郎・横岡匠 Assistant Editor 森 芳子

MONTHLY WORDS

そして、出発(たびたち)

〈表紙の言葉〉

変な言い方をさせてもらうけど、みんなは今、闘っていますか。別に戦争とか、けんかとかっていう次元の話じゃなくてね。毎日の生活の中で誰にでも何かしら不満に思ってることがあると思うんだ。その不満を何らかの方法で解消しようと努力するような、自分に厳しくなるようなことを闘いと考えてほしい。例えば将来、何か特別にやれるだろうか。やってみなくちゃわからないって考えてもいいと思う。ありきたりのセリフだけど若いうちは、やっぱり時間も可能性もエネルギーもありあまるほどあるんだから。それにバカなまねができるのも逆に若いうちだけじゃないかな。まして君が男だったら、一生をかけてやってみたい仕事をこんな早くから先の見えるような考え方はするべきじゃないだろうね。ちょっとできそうもない仕事だからこそ、一生をかけてみる価値もあるんじゃないかな。こういうチャレンジをする時、それが一つの旅立ちの時なんだろう。

旅立ちをここで、出発と当て字にしてみる。今まで試行錯誤をして、新たに出発をする。NGは今、出発をする。君達と同様にNGはまだ若い。チャレンジの余地は十分にある。新しく進むNGの方向に対して不安はいっぱいだが、絶対に間違っていないと思う。いや、間違ってるんではないかなどと考えていたら、先には進めない。自分と自分のカンを信じるだけなんだ。だから今まで以上に、みんなにNGをよく見てもらいたい。NGをひとりよがりの状態でほっておかないで、どんどん意見をいれてほしい。NGはNGなりに考えてる部分があるから100%の意見を聞くわけにはいかない。でもその辺もより柔軟になりたいとは思ってる。

この機会に、みんなも一度、立ち止まって、出発を考えてみてはどうだろうか。ただ同じ事のくりかえしも飽きがくるだろ？　毎日を生きるにも新鮮さら刺激は必要なはずだね。別に今すぐ急げとは言わない。だからじっくりと考えて腰を上げよう。それだけで、きっとここちよい風が感じられるだろう。

NGも風を感じていたい。そしてできるなら新鮮でここちよい風がいい。そのためにはNGも少し考える時間が必要かもしれない。必らずいい物にしたいから、出発までもう少しかかるかもしれないけれど、必らず出発するからね。待っててくれ。

（NG編集室）

WHAT'S NAMCO?

企業ナムコの真髄にせまる!!

◆自由な気風
◆型破り人間
──どこまで許される？

いよいよ就職シーズンの幕が、切って落とされました。就職を希望する学生達からの多くの声がNG編集室にも届いています。

そんな彼らのWHATに人事採用に長年たずさわっている人事部の兵藤氏に答えていただきました。

素顔のナムコを知ってください。

就職希望者は3タイプ マニアから業界の将来性派まで…。

――今年もまた、就職シーズンがやって来ましたが、求人の手ごたえの方は、どうですか。

兵藤 9月5日が就職活動の正式な解禁日になるので、まだ学生達と接触はしていないのですが、手紙や電話での問い合わせは、時期を問わず一年中ありますよ。

――それは、どんなことを聞いて来るんでしょう。

兵藤 そうですね、中・高校生の最終学年で就職を希望している子達から、『自分の学校に求人票は来ないが、どうしたらナムコに入社できるのか』といったようなものが多いですね。

――それは、純粋なナムコファンなのでしょうか？

兵藤 そうです。いわゆるマニアと呼ばれている子達で、ともかくナムコ。絶対ナムコと思っているんでしょうね(笑)。

――やはり入社希望者はナムコファンが圧倒的ですか？

兵藤 もち論多いですよ。しかし全てがそうとは言い切れないですね。就職を希望する学生は大きく三つのタイプに分類されます。まず一つは、本当にナムコが大好きな、昔からのファンで、ナムコを神様だと思っている人達。

――いわゆるNGの読者とか…ですね。

兵藤 はい。NGやラジアメからナムコのファンになった人達ですよね。次に、ビデオゲームファン。これは、ゲームに関係していれば特別にナムコではなくてもいいが、第一希望にナムコを据えている人達です。

――マニアですね。

兵藤 そう。ゲームに関してはプロ顔負けの知識なり何なりを持っています。そして三番目が、自分の就職を冷静に判断してAM業界を選んだ人達。

――最後の人達は、ゲームの会社としてのナムコに関心があると言うよりむしろ、業界の成長に目を付けて……でしょうか？

兵藤 普通の会社よりも面白いと思って、感違いしてるんでしょうね(笑)。

――感違いと言いますと……。

兵藤 何か楽しそうじゃないですか。机に向かって書類とにらめっことか、足を棒にして歩き回るとかいった仕事よりも、夢があると思えるんじゃないかな!? ですから、おもちゃメーカーと並行して受ける人が多いですよ。

――では、ゲームに関する知識は期待できませんね。

兵藤 ええ、特殊技能があるわけではないですからね。しかし、このタイプが増えてきています。

――普通のサラリーマンタイプと言ってしまったら言葉は悪いかも知れませんが、ナムコが求めている人材とは少し違うのではないでしょうか？

兵藤 ……どうでしょうかね。しかし、先程も言いましたが冷静に業界全体を見渡せる目を持っているということは、人間としての幅や柔軟性もあるってことなんですよ。社会に対しての協調性とでも言いましょうか……。

――協調性ですか…。意外です。ナムコは自由な発想やキバツな規格外の人間を求めているんじゃないですか。

兵藤 そう『集まれ前科者』といったコピーも表示していますから、面白味のある人材を求めているのは事実です。しかしそれは単に規格外の人じゃないんですよ。全てをわきまえた上でかつ何らかの魅力のある人という意味です。

兵藤岳丈さん。83年入社。開発をへて人事へ。社内結婚後、まだ赤ちゃんができないとか…。

――もう少しわかり易く説明していただけませんか。

兵藤 例えば試験で『○肉○食』の○の中に漢字を入れよ。といった問題があったとしたら、弱肉強食と書くのがあたりまえですよね。しかし、それを知っていながら焼肉定食と書いてしまうようなセンスのある人ってことですかね。

――焼肉定食が正しいと思っている人は…。

兵藤 そんな常識も知らないようなら、願いさげです(笑)。単に個性的なだけではダメということです。

採用条件は……？ 人間としての基礎能力を重視。

――試験の話がちょっと出たところで、入社試験の内容を教えていただけませんか？ 何やら面白い項目もあるとか…。

兵藤 今は各職種ごとのそれぞれにみあった適性検査が含まれますが、まあその他一般常識のペーパーテストと面接程度と思っていてもらえばいいでしょう。

――ちょっと変わった作文もあるらしいのですが……。

兵藤 それは内定してからの教育の一環としてのものですが、5千円を自由に使ってレポートを書いてもらうやぬですね。昨年は、やってもらいましたよ。

――2、3教えてください。

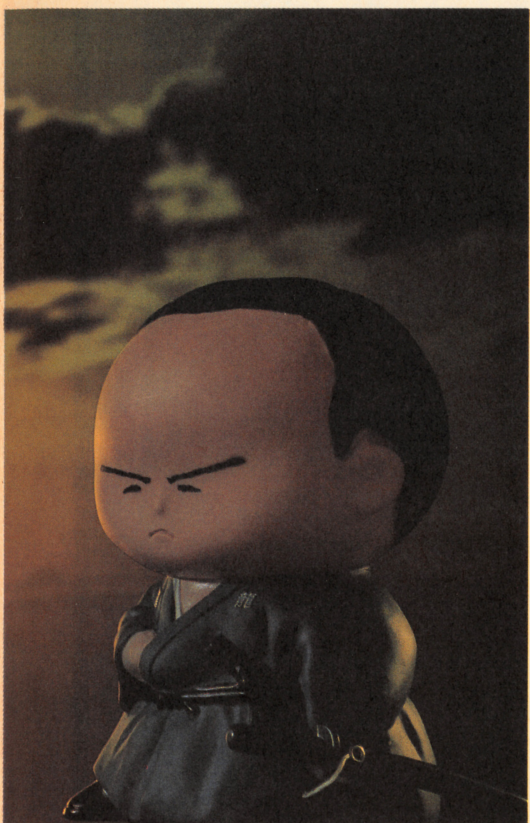
兵藤 印象に残っているのは、札幌のラーメン屋めぐりとか、たき火の研究、おまじないの研究です。

――たき火ですか(笑)。5千円もかからないじゃないですか(笑)。

兵藤 バイクで多摩川の上流まで行って、たき火をしたらしいですよ(笑)。多かったのは遊園地やゲームセンターでの遊びの研究です。実際にお金を使って遊びを体験する派と、遊びとは……の本を読んで哲学的に考える分析派に分かれましたけど。

――ユニークなものから、一般的なものまで…。これが配属と関係してくるわけですか？

WHAT'S NAMCO?

企業ナムコの真髄にせまる!!

兵藤　それもありますね。

——では、面接の方のポイントを教えてください。

兵藤　やはり、面接をするのわ我々社員ですから、自分の部下として使えるか、同僚として一緒に働けるか、といった人間性を見ますね。いわゆる基礎能力の高い人間です。対人交渉力、論理性、協調性、社会性といった各要素のバランスがとれていれば万全ですね。

——ん？　かたよっていない人間ということですか？

兵藤　勉強も遊びも、色々なことをこなすということかな。専門分野があり、かつ他のことにも知識を広げられる人です。

——では、ゲームばかりやっていてはダメですね。

兵藤　人間としての経験も必要ですから。

——学歴に関してはどうでしょう。

兵藤　学歴よりも、個人の能力を重視しています。しかし、高卆となると、まだ二十歳前ですよね。どうしても人間の幅が狭くなりがちなんですよ。

——人生経験が不足していると…。

兵藤　お勉強ができるできないは抜きにして、大学での4年間に学ぶことって多いような気がします。少なくとも4年間の経験があるわけですよね。それだけ出会う人間も多いし、自分を見きわめる時間も長いですし…。うまく言えませんが、大人であるってことでしょうか…。

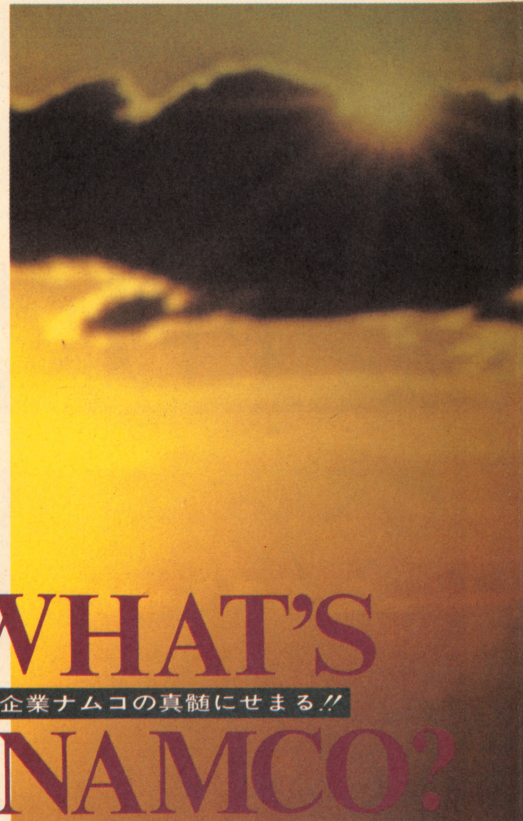
——学べることは全て学んでから来てくださいと(笑)。

兵藤　はい(笑)。

ナムコの気風は？　エネルギッシュ——この一言。

——かなり手厳しいお話でしたが、では今現在の社員の気質を教えて下さい。

兵藤　そうですね、説明会の時など、学生からもよく聞かれるんですが、一言で言うのは難かしいんですよ。部署やその時の状況で随分違いますから。

——しかし、これだけ厳しいチェックを通過して入社した方達なわけですから…。

兵藤　色々な人間が居ます。そして、各部署ごとに全く違う会社と思えるぐらい空気が違います。しかし、全体的にエネルギッシュに働ける職場であることは間違いありません。このへんでカンベンしてください(笑)。

NG読者を代表してインタビューする星野編集員。Q&Aは本文で…。

——年代層の違いみたいなものはどうでしょう。

兵藤　ビデオゲームのパックマンがヒットした時……そうですね昭和56年～58年頃ですかね、この時から毎年約180名の社員を大量採用するようになりまして、現在の中堅と呼ばれている層ですが、この頃からガラリと変わりました。活気付いたって感じですかね。

——会社全体も、盛り上がって『ヤルゾ！』みたいな感じになってきた…!?

兵藤　そうです。一般企業であって、しかも普通ではない楽しいことをやりたいみたいな人が増えました。会社自体もですが…。

——では、パックマンが現在のナムコを築いたと言ってもよいということですか？

兵藤　パックマン以前の社員の力ももち論評価されるべきものです。彼らが、ビデオゲームの大ヒットを生み出したのですから。彼らの築き上げた土台を生かして、さらに余裕を持って働ける大きな会社になったってことですからね。ですから、いい意味での自由奔放な発想がファミリーコンピュータのソフトのヒットにつながったんでしょう。今、ナムコに就職を希望する学生は、ビデオゲームで育った世代ですから。

——その世代にとってナムコは創る会社であって、売る会社ではないような気がするのですが…。

兵藤　これが難かしい問題でして、学生のほとんどが企画を希望して来るんですよ。営業や販売よりも面白そうなイメージがあるんでしょうね。しかし、どの部署にいても企画はつきものなんですよ。一定の目標に向かって手はずを整えることが企画ですから…。ですから、イメージだけで職種を選ぶようなことはやめてください。

——では、職種を選ぶ時点で有利になる条件はありませんか。

兵藤　それは、個人の能力やセンスですから学校で教わるものだけではないんです。専門知識も大事ですが、発想力や表現力といったものの方が重要になります。

——誰にでも平等に道は開かれているということですね(笑)。

兵藤　はい。新卒の場合は、長い目で見て、将来のナムコを背負う人間として育ってほしいと思い採用していますから…。しかし、中途採用となると話は違ってきますよ。

——中途採用も結構多いですよね。

兵藤　まだまだ少数派ですが、増えてきていますね。まあこのタイプは即戦力を期待していますから、必要な分野のエキスパートでなければなりません。

——一芸に秀でていなければならないと…。

兵藤　そうです。経験がものをいいますね。

——では、もし今回新卒の採用をしくじってもあきらめずに、経験をつんで再びアタックしてください(笑)とでも言っておきましょう。

兵藤　そうそう。場数を踏んで、幅のある人間になってください。そしてナムコという物をもう一度よく考えて受験してください。

——ゲームだけを創っている会社じゃないんだぞ……ですね。

兵藤　色々な部署の、色々な人の力によって運営されている企業だということを忘れないでほしいですね。

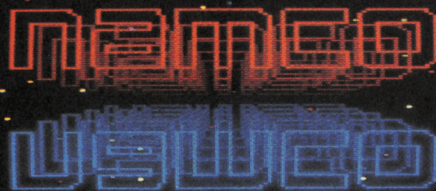
（8月31日収録）

ナムコットニューゲーム

秋の夜長を知的にすごせ！

知 ファミリーコンピュータ用ソフト続々登場！

またまた今月もナムコットの新製品を紹介しちゃおう。特に今月はファミリーコンピュータ用ソフトで知的路線を集めてみたんだ。知的といっても、しっかりナムコな楽しい物ばかりさ！

その1／
貝獣物語

その2／
ファミリーマージャンII
上海への道

その3／
KING OF KINGS

その1 貝獣物語

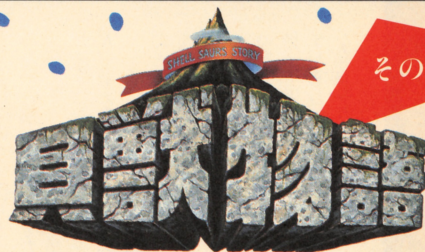
予価¥5500

11月発売予定

今までの常識を破る新しいPRGの登場だ

主役は一人じゃない！

そもそもロールプレイングゲームっていうのは、自分が主人公を演じて、独自の力のみで運命を切り開くんだよね。ところが今度発売の貝獣物語はちょいと違うぜ。4人の主人公達でパーティーを組むんだ。今までのゲームでもパーティーは組むけど、自分以外の人物の能力をアイテム的に使っていたって感じだったよね。だけどコイツは違うぜ。4人とも自由に動かせる、つまり、自分で交互に4人を操作する感じになるんだ。もちろんパーティーを組めば、何人でも一緒に行動できるし、パーティーの人数によって、合体魔法っていう強力な武器も得られるんだ。今まで以上にバランスを考えて、4人の特徴も十分に把握しなくちゃいけないぜ。

少年・バブ・クピクピ・ポヨンと4人そろって冒険へ向かうのだ！

Story

はるか昔この世界には背中に小さな貝を付けた貝獣という生き物が世の中の守り神として貝獣島で暮らしていました。そこにはお守りとして4つの貝がまつられていましたが、そのうちの1つは暗黒大魔王との戦いではるかかなたに飛ばされてしまったのです。しかし貝獣島には、「いつの日か再び大魔王がよみがえりし時、天空の彼方より火の貝をまといし勇者が舞い降りる。その時こそ火・水・大気・大地の4つの貝をそろえ大魔王を封じこめよ。」という言い伝えがありました。

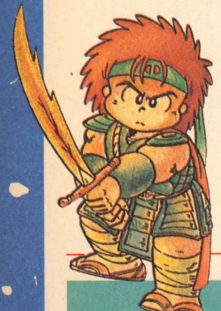
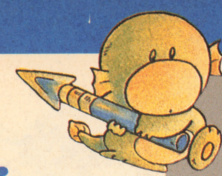
そして今、千年の間、暗黒の闇に封じこめられていた大魔王ファットバジャーが封印を打ち破り、再び大陸シエルドラドの村を次々と滅ぼし闇に包んでいったのでした。それを知った貝獣島の長老は島の中から選ばれし3人の子供たちを見つけ出し、シェルドラドへ旅立たせましたが、魔力で3人はバラバラになってしまいました。

そしてある日、マイヨーの城に1人の少年が現れました……。

個性豊かな4人をそれぞれ素速く把握するんだ

クピクピ：大気の貝を持ち、戦闘はあんまり得意じゃないんだ。そのかわり体力を回復させるホスピ、毒に侵された体から毒を消すドクケーシー、死んだ仲間を生き返らせるアゲインなどの回復を目的とする魔法をたくさん覚えてくれるんだ。その他ある特定の扉以外はカギなしで開けられるノックなんて魔法も覚えちゃう。つまり普段はあまり目立たないけど、ここ一番で頼りになるんだな。このクピクピが最初にやられちゃうとしたら…。絶体に守ってやんなくちゃ、後でキビシクなるよな。

ポヨン：水の貝を持つオールラウンドプレーヤー。魔法もこなせば、戦闘もバッチリ！ どちらかっていうと戦闘の方が得意かな。バランスがとれてるからどんな時でも困らないのだ。平凡だよなんていってるのは誰だい。それにちゃんと大技だって持ってるんだぜ！ 例えばスコールっていう念動派で空間をねじ曲げ敵全員に大ダメージを与える魔法を使えたり、特技としてどこかの城や町に瞬時にしてワープすることもできるんだ。あなどっちゃいけないぜ。でも戦闘が得意っていう顔ではないよな。貝獣っていうのは、みんながみんなこういうかわいい顔をしてるんだろうか？

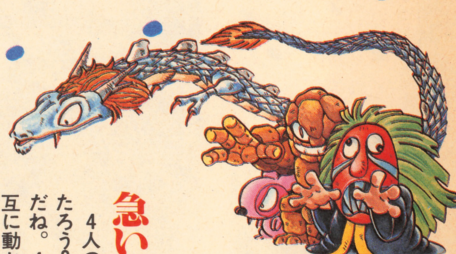
君のお気に入りは？

4人の小さな勇者が君の指示を待ってるぞ。彼らの特徴を生かして、早く全員を成長させなければ。そこでこの4人の特徴を特別に教えちゃおう。かわいい顔に似合わず、みんなすごいパワーをもってるんだ。もちろん最初は経験がないからだめだけどね。だけど臆病になってちゃダメだよ。復活の可能性だって充分あるから、一気！一気に攻めようぜ。

バブ：大地の貝を持ち、攻撃の魔法が得意なのだ。戦闘能力もまあまあで、特技は戦闘中に100%の確率で逃げだせるなんて、いるよなあこういうヤツ。だけどパーティー全員をバリアーで包めるバリアー、敵全員にダメージを与えるアース、火の球を敵にぶつけるカエンといった強力な魔法をもってるんだ。それに、ゲームキャラの次の順番のキャラの所へワープするという超強力な魔法もかかえているんだよな。やっぱりコイツも大事だよなあ。強力な魔法は捨て難いぜ！

少年：火の貝を持つ地球から来た勇者。4人組の中で唯一人の人間(貝獣でない)。彼だけは、名前がなく、プレーの初めに名前をインプットする。もちろん君自身と考えるのが適当だね。ただ人間のせいか魔法が、からっきしなんだ。だけど体力はあるぞ。得意のカンフーで、普通の相手ならビシバシやっつけちゃうぜ！ 通常の戦闘では活躍するし、特に経験を積めば一撃必殺のカンフー技も取得するんだな。ドラゴンハンドなんてのはその一つだね。でも体力っていうのは攻撃を受けなければ減らないんだから考えてみれば、とっても経済的だと思わない？

1人もいいけど4人ならばもっといい

旅は始まったばかり！

心の石を持って、それぞれのほこらで魔王を倒すのに必要な宝の記された地図をもらったね。パーティーを組めたなんてだけで喜んでちゃダメだぜ。ほんとにゲームはまだ始まったばかりなんだ。地図に出ている宝もみつけなきゃならないぞ。これを探すにはおそらく船が必要になってくる。船もどこかで手にいれなくちゃね。船を売っているとすればやはり海が近くにあるだろうな。それにきっと高いんだろうな。でもこういうのって、ちょいと頭をひねると割と簡単にできたりするんだよな。まだまだわからない事だらけだね。こういう時こそいろいろな街へ行って情報を聞くんだよな。さて、4人組の珍道中、先は暗いか、明るいか？

急いで強くなれ！

4人の特徴はだいたいわかったろう？ 後はどう強くするかだね。4人のキャラクターを交互に動かして少しずつむらなく強くするのも、正向法だよね！ ここでNGでは一つ提案しようと思う。(あくまでもこれは一つの方法であって最善策かどうかは責任持てないな。)例えば最初のキャラクターとして少年を選ぶだろう。少年はカンフーが得意だから、わりと楽にゲームが進められると思うんだ。彼に適当に経験をつませて、旅に出す。いろいろな所を歩きさらに経験をつませながら、他の仲間の所へ行くと、少年の力はちょっとした敵ではやられない状態になってるはずだ。そこで他の仲間を一緒に旅に出すってわけ。パーティーを組んで敵と戦えば、ほとんどは少年が倒しちゃう。でもパーティーを組んでるから、その経験値のアップは2人共通になるんだ。つまり、もう一方のキャラクターは何もしないし、危険度も少ないまんま楽に強くなれるんだ。な、いいだろ！ でも、もっといい方法があったら教えてね。

敵の能力に合わせて対抗するメンバーも考えなければならない。

貝獣達はいざとなったら貝に閉じ込もりダメージを弱められる。

敵の中には宝箱やさいふを忘れていくまぬけもいるぞ。ラッキー！

無駄なエネルギーを使わないよう逃げること必要だけど…。

不思議の大陸 それはシェルドラド

貝も歩けば○に当たる

このでーっかいシェルドラド、何があるかわからない。どこにあるかもわからない、そんな時は素直に誰かに聞いちゃおう。街に入いったら誰かれかまわず聞いてみないと。そりゃほとんどは役に立たないような事ばかりだけど…「あんた、かわいいわね。キスしてあげる！」なぁんてオイシイ事もあるのだ、誰がどこの街で話したかは内諸だよ～。ほうら聞けばでてくるでてくる秘密のお話。何！ 海峡を渡れるほこらがある？ え！ 西の方に船を売ってる所がある？ おや！ 鍵をもらっちゃったぞ！ 何々、この大陸には長距離を一気に渡れるワープ井戸もあるとか…。やっぱり地道な捜査が、実を結ぶのだって。これは刑事ドラマか。うん似てる部分は多いな。強力な敵とドンパチやったり、情報をもらう条件としてある物を誰かに渡したりのかけひき。いゃあこれではり込みでもあればその物だ。でも、まじめにあの根気だけは必要だよね。

さて、ここで大陸シェルドラドの地図と、実は4人の勇者がどこに飛ばされていたかというのを教えちゃおう。4人がなかなか会えないよう大陸の一番端にいたんですね。さてどうやってゲームを進めようかな。この地図の様子だと中心部分がなんか怪しげだよなぁ。外側をぐるぐる回るべきだろうか？

2っ並んだほこら…つながってたりして…。

これが大陸シェルドラドだ

ここは北東のレハレッタの城なのだ。ここには大地の貝を持つバブがいるんだな。攻撃力を生かして進むのだぞ！

ここは北西のバンデルベルデの城なのだ。ここには、水の貝を持つポヨンがいたぞ！ ワープを利用してゲームを進めよ！

ここは南西のローランの城ですな。ここは大気の貝を持ってるクピクピがおりますな。体力回復の時は彼にお願い。

ここは南東のマイヨーの城です。ここには火の貝を持つ少年がいます。カンフーが得意な救世主…アタタタかな。

悪魔のワナにはまっちゃったよー！ どうなるの？

街へ行ったら、情報を聞いて店に寄ってと忙しい！

道具を備えなきゃダメ！

道具をいかに上手に使うか。これぞ、勇士なる勇士のための条件なんだ。いくらゴタゴタ持ってたって、上手に使わなきゃ、"宝の持ちぐされ"ってなもんだ。じゃ、道具を紹介いたしまひょっか。

●回復するための道具

ん、誰でもわかる通り、回復とは弱った時に元気になるために使う道具。カミダノミン、戦士の友、ポイズノン、サラサの実、テント…なんてのがそろっているんだ。ま、どれも効力バツグンで、サラサの実なんて、死んじゃった仲間だって生き返らした上に全回復させちゃうっていうんだから、まむしドリンクもびっくりしちゃうよな。でもね、どれもこれも、一人で一回しか使えないから、大切に頭を使って、大切に使ってね！

●移動時の道具

さけ、サンドラット、神の御仏、ボート、プカシェル、ホーリー…とあるけど、おいしいアイテムといったら、サ・ン・ド・ラ・ッ・ト。

どんな効果かっていうと、サンドラットを持ってさえすれば、その時持っているよりも多くの道具が持てるようになるんだ。いいでしょ。あと一度持つと、捨てたり、売ったり渡したりする事はできなくなるぞ。サンドラット自体を使う事はできないけど、そこにのっている道具は、マップでも戦闘でもOKOK！ 使えるっていうことさ。

あと、戦闘の時、鍵類などの道具があるから、自分にあった道具をチョイスだね。

その2

KING OF KINGS

剣と魔法の時代 戦乱を統一できるかっ!

価格 未定

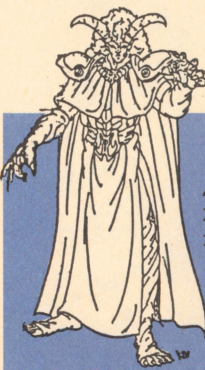
発売日 11月

このソフトは、シャープC-1テレビでは、使用できません。

頭で勝負がきまっちゃう

まあ、何がともあれ、すごいゲームの登場だ。その名も「キング オブ キングス」名前だってカッコイイでしょ。妖精やドラゴンの住む世界に繰り広げられる、一大ウォーシミュレーションゲームなんだ。

最終目的は、マップ上のすべての城や町を占領するか、敵のキングを倒せばいいと、口で言うのはカンタン。でも、実際にプレイすると頭をメチャ使うから、これなら、ママもOKさっていうわけ。戦闘マップは、2人用から4人用まで12種類もある。プレイ中、同盟を結んでハンディキャップもつけられるから、誰とでも手軽に楽しめちゃうぞ。とにかく、これでもFC(ファミコン)かっというほど、すごい。これは絶対に待ち遠しい！今から、お小使いに余裕を持っていなくてはイケナ～イ。

▲主人公ロード 妖精族やドラゴン族を支配。武威で統一を目指す。

◀ルシファー 魔族の大魔王。3つの身体を3つの城に隠す。

雇用兵リスト

雇用兵は人族・妖精族・ドラゴン族と13種類。それぞれの能力、他の種族との力関係をよーくチェックして。
ファイター：縁の下の力持ち。質より量という兵力だ。
ゴブリン：妖精界の下働き。魔法契約でキングに忠実。
ハーピー：妖精界の鳥人間。ゴブリンに攻撃力を発揮。
エルフ：妖精族の戦士。空を飛ぶものに対して強い。
ジャイアント：妖精人の巨人。でも野球はできないよ。
イジ：魔術師として中堅クラス。行動力が自由である。
ウイザード：大魔術師、賢者といえる最高級の魔術師。
コカトライス：ルシファーの育てたペットたち。
リザードマン：やられにくい。頼りになるドラゴン族。
グリフォン：妖精族のモンスター。好物は馬。
ワイバーン：空を飛ぶのに適したドラゴンの一種。
サーペント：海や川など水もの戦いにはうってつけ。
ドラゴン：絶対的な強さを誇る最大最強モンスター。
ゴーレム：魔法のロボット戦士。安定した戦闘力。
その他にナイト、モンク、プリースト、ビショップ、ソーサラー、スケルトンなどがいるのだ。

魔法と剣がかもしだす神秘の世界も戦乱は断えない。君はここを統治するキングになれるか?

その3

ファミリーマージャンII 上海への道

パイを握り世界を股にかけろ!

価格 4,900円

発売予定 11月中旬

©日本物産株式会社

オモシロ麻雀のお帰りだ

どうも、どうも。一年ぶりのごぶさたです。みなさん、お元気ですか?「ファミリーマージャンII 上海への道」と立派になって「ファミリーマージャン」が帰ってきました。昨年のNG8月号でもご紹介した通り、「ファミリーマージャン」では、基本をみなさまに学んでいただいたのですよね。麻雀の道具及び名称から始まり、得点計算から、役の説明、そして腕試しまで…。そこで、きっともうアキチャッタ君に、ナムコはドンと麻雀発祥の地、中国。そこの上海への旅路をお届けいたします。

モードは全部で三種類。どれもこれもオモシロイ。まずは、一年間、の練習の腕試しということで、"実戦麻雀"をトライして欲しいものだ。そこで余裕がでてきたら、ステップ、モード2"世界一周クイズDE麻雀"タイトルを聞いただけで、誰もがグスッと笑っちゃうよね。ま、このへんまでは気軽にすすんで欲しいものだね。そして、ジャンプ、モード3"麻雀グランプリ"本格派の麻雀が楽しめちゃうぞ。大人も真っ青になって、今日から君のソフトは、おとうさんが独占しちゃうかもしれないぞ！あんまり夢中になって"酸欠"なんてことのないよう、空気の入れ換えは、これからの季節、とっても大切なことだ。とにかくスゴイ麻雀ゲームだ。これならパパもビックリ。

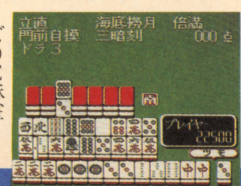
実戦麻雀

オーソドックスな麻雀プレイ。6人の中から対戦相手を選択。

世界一周クイズDE麻雀

麻雀とクイズで点数をかせぎ、4つの大亜一筒を取り戻せ。

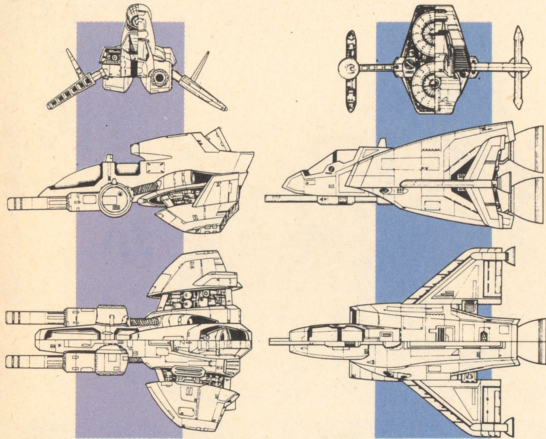
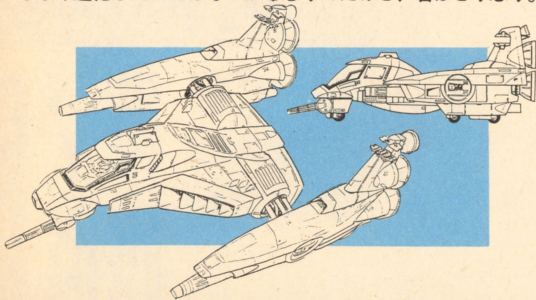
麻雀グランプリ

優勝して、上海にとらわれている大切な人を探けだせ!

MSX SCOOP

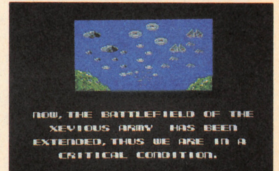
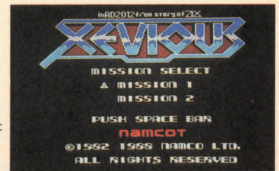
な、なんとMSXSCOOPが連載になってしまった。ナムコがMSXに力を入れようというなら、NGだって力を入れちゃうぜ。今月もさっそく河野名人を追っかけようとしたら…いない。河野名人がやたら出張に出ているというのだ。これこそ、まさに何かある！八方手を広げて調べてみると…。つかんだ！　まあ内容を見てくれよ！

MSX版ゼビウス—第2報—(MSX2専用)

ファードラウト伝説(サーガ)

それはまだプロローグだった。今、ゼビウスの全てが現れる！

MSX用ゼビウスの正式タイトルが、ゼビウス・ファードラウト伝説に決まった。ファードラウト…この言葉に目を輝かせた君はスルドイ！　そうゼビウスの原作とも言えるSF小説のタイトルの事なんだ。「ガンプ」「ゼビウス」「ソル・バルウ」のストーリーをまとめてファードラウトというわけさ。つまりこの小説の謎である部分と、このゼビウス・ファードラウト伝説がまったくの無関係ということはないだろう。ゼビウスはとてつもなく進化したのではないかと思うのだけど、君はどう思う。

さて、いきなり右の写真を見てくれ。ドドーンと並んだ画面写真。実はこれは、ゼビウス・ファードラウト伝説のオープニングデモ画面なんだ。かなりかっこよくできてると思わないか？　画面はまだ何種類かあるけど、それは発売までのお楽しみ、これだけでもワクワクしちゃうのにさらにストーリーまで教えよう。

「ゼビウス軍に唯一の対抗できる兵器ソルバルウをもって戦いを挑んだが、その偵察任務(RECON)に成功した。しかしゼビウス軍はさらに強力な兵器を送り込み対抗してきた。この間、地球では、ソルバルウの増強を計り新たな戦闘機が戦列に加わった。ゾルグラードとゼオダレイである。そして、ソルバルウ、ソルグラード、ゼオダレイさらにその3機の合体型である。重戦闘機ガンプミッションを駆使して、この新たなゼビウス軍の侵攻に対して緊急出動(SCRAMBLE)をかけたのだ…。」

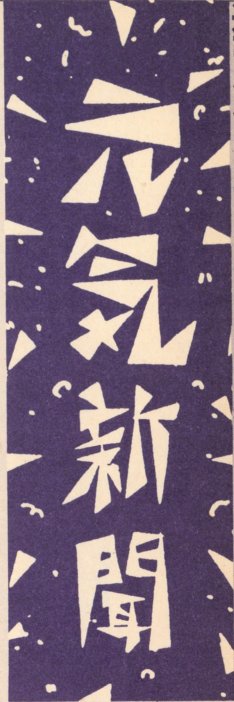
と、いうことでファードラウト伝説が始まるわけやね！　つまりだ、今までのゼビウスはただの偵察だってことになる。今度が本当の戦闘になるってことは…すんごいぞ！

MSXセンターコート—第2報—(MSX2専用)

先月号のこのページのおまけの部分を覚えてるかい？　ほらまだよくわからないテニス物のMSXソフトがあるっていったヤツのことだよ。こいつのガードはなかなか厳しくてあまりいい情報が送れないんだ。画面の製作は少しずつ進んでるらしくて、とりあえずタイトル画面はフィルムにおさめられたから、まあ見てくれ。ゲームのキャラクターは、ファミリーテニスに近いかなって感じだったな（内諸でのぞき見してしまった)。それとダブルスはできるようになってたような気がするなぁ。ただ画面にバグがいっぱい出てたから、変更が出る可能性はあるぞ。色あいも何やら不自然だったしね。ただ、これだけは確実にいえるよ。MSXでリアルなテニスゲームができるようになるって事。こういう情報の少ない物を掲載するのは本当は心苦しい部分もあるんだけど、こんな早い段階で情報を出したスピード性を少し考えてみたんだ。早すぎるかな？

号外

チャレンジマン7号　KOMAPPY

日本一周旅行・無事生環！

C・M７号が日本一周より戻ってきたぞ。数々の思い出をリュックにつめて…。

8/14　富山駅にて。S子さんも含めて、富山県人が集まった。

8/12 21時。オヤジの家へ２日ぶりにお風呂に入れて、うれPー。オヤジは家では別人のようにおとなしかった。

8/13　長岡から小千谷へ。途中、日本海に沈む夕日に、感動！

8/11 17:32分金沢着。相くんとちゃらくん、S子さんの４人で居酒屋へ（ちがった茶店だ）かぜをひいてしまった。

8/24 22時。益田泊。初めての野宿だ。駅のベンチで休んだが、蚊がいたのでなかなか寝つかれなかった。

8/10 16:50分。津田沼ナムコランドみんなNGを持って来てくれた。

8/10 12時。G・B高田馬場安全祈願で店長と握手

8/15 16:51分大阪着。駅につくといきなり源平ののぼりをふっている人がいた。この夜、溝口君の家で徹夜トランプ。

8/21 23時。二神くんと夜の赤間神社へ。景清の亡霊でもでそうな雰囲気だったが、何も起こらなかった。二神家泊。

8/22　ジャスコ大分ナムコランドに集まってくれた人達

8/27　PC豊橋の皆さん、みんなとてもやさしかったよ。

8/10 4:59分、町田駅出発。こんなに朝早くから、見送りにきてくれた人がいた。１番めの友達は、豊泉邦雄くん。

おたより・作品掲載者	
オヤジ杯	NG時計
ババ杯	NG鉛筆 ナムコ便せん
元気杯	ナムコ便せん

今月の記事

雑貨屋…読者からのおたよりコーナー。今月は〝キミの囲りにいる人〟が新テーマ。
オタンコナス…一本ネジがはずれたナスをみつけたら、S子に献上するコーナー。
ことわざ予備校…ウニ出産のため休講していたが、来月より再校するという告知。
イングリッシュエクスプレス…ジミー村上とギャラガ88を教材に英語を楽しむコーナー
チャレンジマン…一年間、自ら目標を掲げてがんばっているチャレンジマンの経過報告。

全国を旅するノートより

旅先で出会った友達からのメッセージ。

8/10　時間に追われてメトロクロスのランナーみたいな日が続くかも知れないけど、がんばって目標を達成して下さい。（MIAMIA）

8/10　危険な旅にならぬよう、女神イシターの御加護を…（C・M89号）

8/10　わざわざTOCまで来店して下さってどうも。何事にも感謝の気持ちを持っていけば、必ず大きな喜びが得られる。（PYCONC）

8/10　PC仙台の有賀氏へ！　どうも、巣鴨の山浦です。聞いた話では、電話が止まっているとの事。早く金払って通話出来るようにして下さい。NGにも載った事だしよかったね。

8/10　PC仙台の女の子B－JAXさんへ。僕は君の気持ち痛いほどわかります。ゲーメスト見ました。だからといってくじけることはありません。本当は相談にのりたいけど、僕は東京でなかなかそちらへ行けません。よろしければ手紙を下さい。相談にのります。住所は7号に聞いて下さい。（ボデビー）

8/11　7号を仙台駅でむかえ入れたのは26号のこの俺さ。彼は意外と上背がある。びっくらこいたぜ。

8/11　B－JAXです。ボデビー様ありがとーございます。きっとお手紙をお送りします。7号ガンバ。

8/13　体に気をつけてね。秋田C・Hに、またゆっくり遊びにきてね（あいざわ）

P８に続く

オタンコナスのコーナー!!

みんな、元気だった? S子よっ! 今月はギンギンにパンチのあるナスがとれたわよ。理屈なしの純度、一〇〇パーセントのオタンコナス! さあ、がぶりといってごらん。ほら、笑の汁がしたたりおちてきた。

製作者 相模原市 石川良平くん

S子さん、おはようさん。本日送った物は、本物のナスです。オタンコナスじゃないよ。このナスは普通のナスとは違います。チャレンジマンの味がします。6月頃、ナスの苗を3本も買ってきて、バケツ改植木鉢にナスの苗を植えて、おしまい…でなく、水をやり、虫を取り除きいつもナスのことばかり考え、ついに8月ナスが実り、そのナス1号をチャレンジマン1号にちなんで、S子さんに食べてもらいたいと思います。

自然に接すると、心にゆとりができます。忙しい時も思わず「ホッ」とします。チャレンジマンのみんなも、自然に接して「ガシガシ」チャレンジマンの道を進んで行こう。

S子　オタンコナスじゃないけど、すごいナスでしょっ! 石川くんの愛情をたっぷり吸収して、できたナスだもんね。まだ、若いのに(?)こんなにナスに夢中になれるなんてたいしたもんよ。S子だったら、三日坊主で、すぐ枯らしちゃうんだろうなー。エライ。

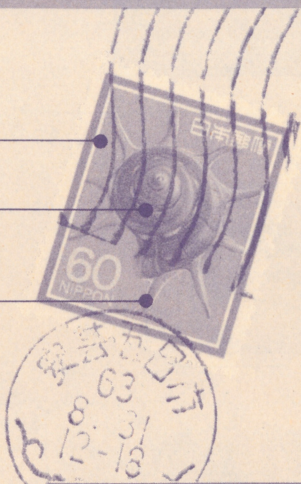
ちなみにこのナスは、写真撮影の後、S子が持ち帰ってナス焼きにして食べたからね。

似ている動機

マイカイロ

マイマイ男

▶バック風景も青で決まっているぜい!
▶爆発の瞬間なので赤色になっている
▶何より似ているのが、マイカイロというのがちゃんとついている

マイマイS子

ベラボーマンのマイマイ男が切手になった!

発見者 高松市 小野貴信くん

マイマイ男って、本当は貝なんですね。特に、タンカーを1秒で真二つにするというのは、すごいと思いますが……いつもうっかりして使うのを忘れてしまうのが、なんともおかしいと思います。一度でいいからやってほしいですね。ゲーム台を2つに割るとか……。

しかし、ゲームの中で、ほんとうにみじめなキャラクターですね。だって、何もしゃべらず、ただ泳いできてミサイルに当って(それも一発で死ぬ)も **ガン** という音も出さず、ただやられるだけなのです。

それをかわいそうと見た郵便局の人は、切手にのせてしまったのです。それも爆発シーンを!!

「………」びっくりして何も言えません。

まあ、すごいオタンコね。マイマイ男は、切手になってさぞかし喜んでいるんじゃないかしら。たぶん、これからこの切手を見た人は、みんなマイマイ男のことを思い出すわね。幸せな貝だわ! できるなら、S子も貝になって切手になりた〜〜い。

ザ・懺悔 ZANGE その1

原告者 広島市 山田義行
被告者 超能力講座担当者

NG編集室のみなさんこんにちは。毎月、楽しく読ませていただいております。9月号には、大好きな清田くんのインタビューが、のっていたのでとってもうれしかったです。何かの雑誌で、清田くんが、超能力って誰にでもあるものだっていってましたが、私も小さい頃から、見えない力ってあるなあと思っていたんです。

ところで、前に超能力講座っていうのを連載していましたよね。あれは、どこへいったんですか? 11号の空白の中の文字をあてる問題の答えが発表されていませんよ。できたら、もう一度連載してほしいです。

■NG11号 超能力講座の空白部分答えは **新** でした。

しつれいしました。

「十回ゲーム」のため、ブレイザーは忘れられた？

発見者 沖縄県 上原 隆壱

ナムコさん、みんなも知っての通り、87年に出たあのブレイザーは、私にとっては最高でした。

しかし、半年前にはやっていたあの**十回ゲーム**（例…ミリンを10回言わせて、鼻の長い動物は？ と聞く→キリンじゃなくゾウが正解というゲーム）のために、

「ブレイザーは、忘れられてしまったのではないか？」と私は思います。

どういうことかと言いますと、十回クイズの「プレザーを10回言って」――くだものを入れるところは？ ――フリーザーと言うと残念、冷蔵庫でした。というものが原因ではないかと思うのです。

あれ以来、ブレイザーのことは、少しずつ忘れられたのではないかと思います。

「細かいことだろう」とみんなは思うはずですが、私なりに言えば……

「とても重大な問題です。」ナムコファンだから、こう言えるのです。

「ナムコを忘れてほしくない」から言えるのです。みなさん、ナムコファンだったらわかってください。お願いします。最後に読者全員とナムコファンに**きつく**言わせてください。

本当のファンだったら「ブレーザー」や「プレザー」とはいうな！ ブレイザーだ！

ヒエーッ

ヒエ――ッ！ と叫んだまま、開いた口が30秒ふさがらなかったS子。彼はマジなのよね。なんでオタンコのコーナーに載っているのか、わかんないでしょ。でも、そこがオタンコなのよ。こんなこと真剣に思う世界中でキミ一人。あーびっくりした。心臓に悪いわ。

ウルトラマンのなれの果て

S子さん、これを見てください。あのウルトラマンです。地球をずっと守りつづけたウルトラマンのなれの果てです。

顔だけ写真で、体は手抜きのデッサン狂い。バルタン星人まで。いったい、この数年は彼らに何を与えたのでしょうか？ さあ、S子さん、このキャンディを買ってウルトラマンを助けましょう。そうでないと、ヒーローの威厳というものが……。

PS 最近、ウルトラマンの体長80センチのソフビが出ました。これはとってもかっこいい。しかしウルトラマンも苦労しているんだなあ。

発見者 東京都 SGBくん

▲某キャンディの袋に出ているウルトラマン。確かに、すごいデッサン狂いね。でもさ、いつまでもウルトラマンが、みんなの前に姿を見せてくれているっていうのは、うれしいことよね。

ジュワッチ!!

ウルトラS子

まぁ、我らがヒーロー、そして、S子が師匠と仰いだあの、ウルトラマンが、こんなところに……。その昔、S子はウルトラマンのようになりたかったの。今だってあきらめたわけじゃないわ！ どんな姿になってもウルトラマンは師匠よ。オタンコなんて失礼だわ。

ザ・懺悔 ZANGE その2

原告者 相模原市 あるふぉん
被告者 スミス・サリバン

さあ、リバンさん。書道塾がひと息ついたのだから、ブレイザーのドリル（NG12号）の答えを、出してもらおうか！（はみ出しでいいですからぁ）

PS 僕がやったら〝どうして、私はそれほどたくさんのことを、悩まなければならなかった。彼の正しい計画のために〟という文になってしまったので、しっかりした意味が知りたいんです。

なにしろ、ブレイザーはやりこみましたから。

模範解答

●宿題文

"WHY I HAD TO SUFFER SO MUCH. JUST BECAUSE OF HIS IDEA"

●答え

どうしてこんなに(私が)苦しまなければならなかったのか。ほんの彼のゲームアイデアのために

●解説

Hisは、"Blazer"の企画者で、おそらく英文はプログラマーの人の気持ちだろう。企画者のゲームアイデアに苦労させられたことを強調したかったんだろうね。

スミマセンデシタ！

雑貨屋PART I
ゲームが大好きな女の子について
◆8月号掲載

ゲームが好きという自分の本心を失ってほしくない。

8月号、もんもさんの文章を読んで、すぐ投稿したくなりました。やっぱり、女の子でゲーム好き・ゲーセン好きの人って少ないよね。けど、私のまわりにはかなりいるんだ。「類は友を呼ぶ」なのかな。幸せなやつだね私は。もんもさんやその他のゲーム好きな娘たち、友達がいなくなるなんてとても悲しいよ。だけど、もし（もんもさんはそんなことはないと思うけど）、それが原因で自分が大好きなこと、ゲームをやめちゃおう、なんて思ったらもっと悲しいよ。今の友達をなくせ、なんてことは言わないけど、NGでゲーセン仲間をふやさないかい？ 友達、までいかなくても、ちょっと話をしたりして、ナムコグッズを身につける女の子がいたりしたら、声をかけて「NG読んでる?」なんてさ。ちょっと度胸がいるね。これは。本当にゲームやってるときの楽しさ、感動、そして人とのコミュニケーションは忘れたくないね。そして「好きなことは好きなんだ。」だから私は堂々と（?）ゲーセンへ向かう。思ったことをただ書きつらねただけの、下手な文章でごめんなさい。ただ、みんなに〝ゲーム好き〟な自分の本心を、失って欲しくなかったんです。

茨城県　FUM

S子　もっともっと、NGを利用して友達を増やしていってほしいわね。ゲームがきっかけでも、その他あらゆる問題をまじめに楽しく話あえる、そんな仲間が一人でも多くなると、うれしいじゃない。そんな仲間の集合体がNGファンクラブだったら、ステキなんだけどな。NGの輪を広げる楽しい企画、アイデアがあったらS子に教えてちょうだいね。

ゲームのことばかり話さず友達の話に合わせてみたら

8月号の平塚市もんもさんの悩みに、ズバリ僕が答えてあげましょう。もんもさんはゲーセンに行ってる女の子ということで、避けられているようですね。でもひょっとしたら、もんもさんが学校で話すことは、ゲームのことばっかりではないでしょうか。ゲームのことを知らない友人にゲーム話をたくさんすると、さすがに男の人でもいやがります。ちなみに、僕の通っている高校の友人でゲームが好きな人はいません。でも僕には友人が結構います。僕は学校ではゲームの話は、まったくしません。友人の趣味のことを聞いて「こんど俺にもやらせてよ」とか言って、友人といっしょにそのことについて話しています。おかげで僕は、趣味をたくさん持つようになりました（ゲームのほかに、映画、テレビ、ラジオ、ビリヤード、ハガキ職人、釣り、バイクなど）。だからもんもさんも、僕みたいに学校でふるまえば、たぶんまた友人ができると思います。もんもさん、僕はあなたのことを、ひそかに応援してますよ。

埼玉県　メッコールSZ

S子　そうよね。人の話を聞くことって大切よね。自分が大好きなゲームの話をいっぱいしたいのと同じように、人もそうなのよね。大好きなものが同じだったらいいけど、ちがっていたら友達になれないなんて、ちょっとさみしいもんね。

しかし、「僕はあなたのことを、ひそかに応援してますよ。」なんて、やるじゃない！ そのやさしさが友を呼ぶのかな。でも八方美人はイヤよ。

今月の NEW GAME
3-D METRO CROSS II

企画者　岡山県　スミス・リー

NG編集室のみなさん、こんにちは。
毎月楽しんで読ませてもらっています。
脳天気なおたよりも待っているそうなので、FINAL LAPの8連シートを使った新しいゲームの予想をしました。

＊　＊　＊

タイトル：3-D METRO CROSS II
・通信機能搭載で8人同時プレイ可能!!
・栄光の表彰台が君を待っている！
・軽快なハンドルさばきでランナーを操作！

通信ゲーム第2弾！

操作方法

左　右
ジャンプ　加速

ゲッ、ファイナルラップとメトロクロスの開発担当者が両方、達ちゃんだって知ってたの？　S子

チッ チッ チッ、青いな。操作は、アクセル、ブレーキを交互に踏むと走って、シフトでジャンプが〇（マル）。
これが「3D パックランド」だと後姿が、ただの〇（マル）。ナンテネ！
（私は決してランナーではありません！ 達）

WHAT'S NAMCO? という名のマラソン大会

5・6合併号、雑貨屋に載った相くんへ。

全く、その通りだと思います。ただ、貴方のいう〝井の中の蛙〟という表現については、少し理解しかねます。というのも現在のNG読者には4タイプ程、あるように思えるのです。

①WHATS NAMCO? へ参加している意欲派。
②気付いているけど、傍観を続けている傍観派
③気付いているようで、いないような盲信派
④気付くも何も、意味の理解できない幼年派。

といった感じ。で、3月号のN村さんへ対するオヤジからの返答にあるように、どの段階だからという見方をすることは出来ない訳で、貴方の言い方からすると、幼年派までもが、盲信派と同じように、〝井の中の蛙〟として扱われているかのようです。

例えば、貴方のいう〝内輪受け〟にしたって、その大部分は貴方や私よりも年下の読者が考えたネタで、それがあなたにとって幼稚な内容に見えるのは、当然と言えば当然でしょう。

しかし、そんなネタだって幼い読者なりに、想像力を働かせたユーモアであり、私はそーいうネタ、かなり好きです。

とにもかくにも、私があえて『WHAT'S NAMCO?』のテーマとは無関係で、しかも重箱の隅をつっつくよーな、みみっちいこ

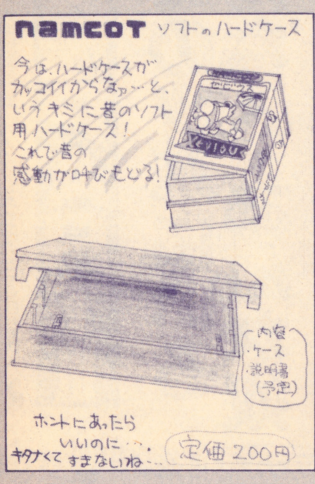
雑貨屋PARTⅡ
エンディングについて

◆5・6合併号・8月号掲載

みなさん、ゴメンなさい 私は金山です。

こんにちは、NG編集室のみなさん。お元気ですか？　さて8月号の反論、読みました。

コホン。私が金山です。まず初めに源平ファンの人、手をあげて！　その人達にお詫びします。源平をけなして申し訳ございませんでした。

さてNG8月号の反論で2人の意見を読みました。それももっともだ、と思う所もいくつかありました。ゲームをする目的とは、みなさんはどういうこととお考えでしょうか？　ゲームによって違うと思いますが、ゲームを楽しむということが一番目的ではないでしょうか。僕としては、エンディング見たさだけでゲームをするのならば、エンディングなんかない方がいいって思ったわけです。しかし、いせや富岡店のバイト店員氏のおっしゃるとおり、エンディングの何たるかを知らずにエンディングを論じたのは、悪かったと思います。いせや富岡店のバイト店員氏、その他その意見に同意の方々、大変申し訳ございませんでした。ごめんなさい。

千葉県　金山達矢

8月号のエンディング論を読んで。

僕としては、両者の意見はまちがってはいない、と思います。

ですが、全てではありません。

テレビゲームに、終りというものが存在しなかった頃からゲームをしてきた僕にとって、エンディングというものは、より一層ゲームの持っている世界観を明白にして、より大きな感動をプレイヤーに与えてくれるものであると思っています。

ですが、本当に終りのないゲームには、価値はないのでしょうか。

それには、全く別の価値があるように思います。

源平討魔伝、ドラゴンスピリット、これらの最近のゲームには、全てストーリーというものがくっついています。それによって、ゲームというものが、ストーリーとよばれるものの、限られた枠の中へ閉じこめられてしまうのです。

スケベで女たらしのブルードラゴンが、魔王ザウエルにとらわれの身になっているお姫さまを、横どりするために戦っている、なんて風なドラゴンスピリットのストーリー、想像もしなかったでしょ？

えっ？　そんなことないって？

まあ、それはさておき。

エンディングのないゲームほど、自分の好きな視点から、好きなエンディングを見つけることができるのではないでしょうか。

たとえ、自機が全部やられても、それはひとつの終りです。栄光ではなく、敗北です。ですが、新しい場面に接したり、自己最高得点を越える得点が出たときには、プレイヤーに新たなる栄光、そして新たなる旅立ちがおとずれるのだと僕は思います。

こう考えれば、「ひまつぶしゲーム」も無限のストーリー性を秘めたゲームに見えてきませんか？

そして、今度は金山君の意見を読んで、思ったことを書きます。

昔、すごく好きだったゲームがあって、毎日のように遠くの方のゲームセンターへ通ったことがあるんです。やっぱり、繰り返しやってると、少しづつうまくなったのですが、このまま永遠にこのゲームのエンディングを見ることがなければいいのに、と思いました。

金山君の言いたかったのは、多分こんな感じのことだと思います。

けれども、そうやってエンディングもなにもなく、だらだらとゲームがつづくと、プレイヤーの方にもやがて、あ・き・が来ます。

おもしろかったゲームの思い出をおもしろかったままにするためには、エンディングを入れて終わらせてしまうのが、一番簡単な方法かも知れません。

最後に、みんな共通して言えることなのですが、どの文章を読んでみても、面白いゲームというものを出してほしいという気持ちがよく伝わってきます。

ですが、相手の考えていることを理解して書くことが必要だったと思います。金山君には金山君の、池永君には池永君の、それぞれ好きなものは違うのですから。

別に、けんかごしでもいいと思います。言いたいことを、正々堂々と言う、これが元気新聞の面白さではないのでしょうか。

大阪府　N村えるふ

S子　討論するのは、大いに結構。ただ、一つの言葉のあげ足をとるように責めはじめると、どろ沼に足を踏みいれたようになるから注意してね。言葉で一〇〇パーセント気持ちを伝えることって難しいから。相手のことを理解しようという気持ちが失なわれていなかったら大丈夫。

とを言うのは、盲信派と幼年派を混同して見るのは危険だということを言いたかったから。そして、NGのサブタイトルが、なぜ〝それぞれの人にそれぞれの時を…〟なのか、意識しながら論議を続けて欲しいものです。

さて、編集部の皆さん、くれぐれも誤解のなきようにして頂きたいことは、私が今回言いたかったことは、盲信的ファンの弁護ではなく、幼いNG読者の為であるということ。きっと、合併号を手にした彼らは、元気新聞が「WHAT'S NAMCO?」に乗っ取られたことを、残念に思っているハズです。

次号からは元気新聞を、彼ら〝将来の異端児〟の為に返してください。今の彼らに「WHAT'S NAMCO?」というテーマは無理ですが、だからといって、彼らからの参加を拒むような紙面では、それはもうNGでありません。新作の情報や元気新聞やWHAT'S NAMCO? などがまとまった時、NGは〝感性〟するのですよ。

沖縄県　ゲームズ・ディーン

S子　ごもっともで…。ただ、合併号は、あんな風に一度はき出しちゃわないといけない時だった…。っていったら、わかってくれる？

今月の ナムコット新製品

企画者　茨城県　たろすけ似

namcot ソフトのハードケース
今は、ハードケースがカッコイイからなァ…と、いうキミに昔のソフト用ハードケース！
これで昔の感動が叫びもどる！
内容
・ケース
・説明書（予定）
ホントにあったらいいのに…。
キタナくてすまないね…
定価200円

君達と同じ目で現代を見つめていたい…。
君が今日も夢を見るから…
namco

▲埼玉県　SAND

雑貨屋PARTⅢ
キミのソバにいるこんな人・あんな奴

補導員って、悪くなった人を導くんじゃないの?

みなさん、こんにちわ。ちょっと僕の話を聞いてください。数日前、僕は近くのナムコランドに行きました。ちょうど夏休みに入ったばかりで、補導員がよく来ていたので、僕は1ゲームをして帰ろうと思い、入ったばかりの「メルヘンメイズ」をやろうとお金を入れました。順調に2面をクリアした時のことでした。ふっと横を見ると見知らぬおじさんが立っていました。しかも、画面を見ずに、じっと僕の方を見て…。〝変な人だな〟と思いつつも、続きをしようとすると、突然、僕は腕をつかまれました。誰だと思い、見ると、その変な人でした。そして、その人は言いました。

「君、○○中学の者だろ」

〝あれ? この人補導の人かな?〟と思いつつ「いえ、ちがいます。」と僕。(以下㊒)

㊥「うそかどうか、すぐわかるんだぞ。なら君はどこの中学だ。」

㊒「○×中学です。」

㊥「本当にそうか? まったくお前らは信用できんからな。」

僕はこのとき、ムッときました。この人は、人を信用しない人だなーと言いかけましたが、やめました。すると、補導員はこう言いました。

㊥「まあ、そんなことはどうでもいい、さっさと帰れ。」

㊒「どうして帰らなければならないのですか?」

㊥「学校で禁止されているからだ。」

㊒「一つ聞いていいですか? どうしてゲームセンターに来てはいけないのですか?」

㊥「うるさい!帰れ!」

㊒「どうして答えないのですか?」

㊥「だまれ。いい加減にしないと、先生をつれてくるぞ。」

僕は無視をしてゲームを続けようとしました。しかしゲームは終わっており、デモ画面になっていました。僕はその後、すぐに家に帰りました。しかし、納得できないものがあります。本来、補導員とは(悪くなった人を)助け導く人のことです。しかし、その助ける人が人を信用しないで、本当に人を助けることができますか? 本当に人を導くことができるのでしょうか?

松山市　メルヘン○イズ

S子　補導員とメルヘン○イズくんの会話を見て! ㊥、㊒っていうのを隠して読むと、どっちが補導員なのか、わからなくなるわね。それほど、メルヘン○イズくんの対応がりっぱなのよ。補導員のおじさんは、職業がら、人を疑う癖がついちゃったんだろうね。そうでないと、仕事にならないっていうこともあるもんね。そのへん、つらいところなんじゃやない?

キミの信じる心で、本来の職務に目ざめさせてあげようね。

今月の4コマ

みにくい!バガンの子?

爆突!機銃艇 より

▲東松山市　名前がないよ〜ん

ボクのクラスの担任は、ゲーム好きのオブジェ先生だ

NGのみなさんこんにちは。最近ボクはメルヘンメイズやベラボーマンやナムコ隊の絵と、適当にメッセージを書いて教室のうしろに貼っています。もちろん、これからも続けるつもりです。ボクのクラスの担任は美術の先生で、オブジェ先生と呼ばれています。僕が貼った絵やメッセージを見ても「なかなかおもしろいオブジェですねぇ。」とか言っています。この先生にかかっては、何でもオブジェになってしまうので、オブジェという呼び名がついたのです。

すこし前の日、「メルヘンメイズはおもしろそうやのお」と聞かれました。久しぶりにゲーセンに行くと言うから、僕はキャロットをおすすめしました。これでナムコの売り上げが上がったら、とてもうれしいです。

大阪市　仲西いわお

S子　確かオブジェって〝物体〟のことだったわよねえ。この先生は、芸術を極めようと必至なんだろうね。

ムーミンに出てきそうなキャラクターだよね。実は、S子、こういう人が結構、好きだったりするんだ。みんなはどうかな?

私の前科

私の前科といいますと、幼稚園の時、鬼ごをしていて、私が鬼におわれて、何を血迷ったのか先生のスカートにもぐりこんでしまい、そいでもって先生のスカートがぬげてしまったというものです。他にも色々とあるのですが、はずかしいものばかりなのでやめます。(私はHじゃないよ。)　新宿区　すうぱあ・じんらい

※他にもいろいろある前科を、聞いてみたいゼ。(ナムコ前科者トリオより。)

予告

ことわざ予備校が来月より再校!

ウニです。半年ぶりだニャ…。子ウニもスクスク元気に育っているよん。ということで、来月から少しずつNGの仕事が出きそうなのだ。まずは、手初めにことわざ予備校を再校するよ! ことわざファンの皆さんお待たせ。みんな、ウニ復帰を祝って、イキのいいことわざを送っておくれ。

待っているからね。

◀作品1　富山県　福田剛士

モンスターにも五分の魂

◀作品2　愛媛県　藤本正彦

ことわざ予備校
『壇の浦の力もち』
「えんの下の力もちより(解釈)ズバリ!! 影清のこと

◀作品3　群馬県　馬田武治

スミス・サリバンの弟

English Express

Hi! Boys & Girls.ボクは、あのスミス・サリバンの弟、ジミーだぜ。"S子の元気日記"を聞いていた人は、もうボクのこと知っているよな。

今月から、兄貴のスミスがやっていた"English Seminer"を引き継ぎ、このジミーがEverybodyとイングリッシュを勉強しようってワケサ。

ギャラガ'88で、レッツ、イングリッシュ！

Galaga '88

さあ今月のテキストは、ナムコのGalaga '88のOverseas Version（海外バージョン）のパンフレットを使っちゃう!! ギャラガはアメリカでも大人気！ じっくり英文を読んでみんだぜ。わかんない言葉は無視すべし。

Relive The Legend!!
Journey to the faraway land of Galaga, a favorite place of geme players everywhere. Players fight the mighty Galaga army Corps to rid the universe of pesky space cretures. A new feature allows players to magically warp to mysterious new worlds and makes every game a unique experience.

Words

- legend→伝説
- relive→re＋live→復活
- favovite→favovite game→お気に入りのゲーム。●Corps→軍隊
- universe→cosmos→宇宙
- allow→認める、～させる
- worp→皆がよく使うワープ」ー

■JAPANESE 和訳

はるか彼方ギャラガ星への旅、プレイヤーは好きなところでゲームができる。プレイヤーは、強敵ギャラガ軍団一不気味な生き物たち、を宇宙から追いはらうために戦うのだ！（このゲームの特徴）は、プレイヤーがミステリアスな世界にワープでき素晴しい体験ができることだ。

■EXPLANATION

難かしかったかいevery body！ これを機会に宇宙に関係する単語を集めたらぐ～んとeverybodyのボキャブラリーも広がるぜ！ ジミーの単語帳を少し見せよう。vuiverse→cosmos→galaxy, starwars→force, warp→dimension(次元)って感じ。

ジミーのGalaga'88 in Hongkong

実はジミーは、今年の3月に香港に行ったんだけど、ホンコンにもGalaga '88があったんだぜ。ジミーがゲーセンをみつけて入ったら、'88をやってるHongkong Girlがいたんだ。ジミーは、もういても立ってもいられなかった。彼女と一戦交えてやろうと思ったんだ。Ⓙ Hey！ Do you like this game？Ⓖ Yea！ it's teritic. Ⓙ DO you know some thing？ Ⓖ what？ I'm working manutac-turer of this game , Namco！ Don't you wanna fight with we on this game？ Ⓖ OK！

結果はどうだったかって？ もちろん勝ちましたよ！！！ でもゲームを終えて彼女をお茶に誘おうと思ったら、ちゃーんとボーイフレンドと一緒だったんだ……。

そいじゃ今月はこの辺で。来月は〝ドラスピ″だぜ。

CHALENGE MAN '88

8月分 経過報告より

〈チャレンジすること〉
毎週かかさずラジアメを聞き、投稿する

目標
一年に5回、ハガキを読まれる。

わ～い！ S子さん、やりましたよ。え、いきなりなんだって？ やっと、ラジアメで僕の出したハガキが読まれたんですよ！ が、これが初めてなんです。ひぇ～、こんなんじゃ、1年で5枚は読まれる。という目標が、危なくなってきたよ～っ！ とっところで、話は変わりますが、今月は大変でしたよ。7月30日、8月6日、8月13日は家にいなくて、ラジアメを聞くのにたいへんでした。ちなみに8月13日は、日本一周のコマッピーといっしょに聞いたんだよ。7月30日なんか、歩きながら聞いたしね。(ちょうどこの日、60キロ歩け大会というのがあったんです。この大会は、新潟県の十日町から隣りの長野県は飯山市の2県にまたがる60キロ間を、午前9時に出発して翌日の正午まで、ひたすら歩きぬくというものです。体力と根性の2つがそなわっていないと、達成不可能な過酷なシロモノです)

でも、そのお陰でいまだに、目標はやぶっていません。さ～あ、あと7カ月だ！ S子さんもがんばろうぜ。

S子 オメデトウ！ S子もラジオから〝米岡智″って名前を聞いた時、思わず「ヤッタァ！」って飛び上がったもんね。地道な努力が実ったんだと思うわ。

やどかしマン　長嶋くんより

日本一周を終えて…編集室に届いた一通の手紙

7号に会えてよかったという、たくさんの手紙の中に一通残念な手紙が…。でも、一番ありがたいものだったんだね。

この手紙は、チャレンジマン1号であるS子さんに読んでもらおうと思ったのですが、皆さんもどうか聞いてください。

予定通り、8月23日11：15分頃、長崎駅にCM7号、KOMAPPYこと小松美和君が着きました。夜が遅かったのでバスも電車も最終が終っており、私は友達2人とタクシーで家へ案内しました。

家に着くと、米倉君という私の親友が待っており、2分位挨拶のような軽い会話をし、小松君におふろに入るよう言いました。食事が終わると私のパソコン（PC88）でゲームをしました。しばらくして、母がふとんをもってきたので、手伝うためゲームをやめて明日の日程を小松君と話し合おうと言ったけど、聞いてなかったみたいなので、こっちで話せることを先に話していました。小松君が立ち上ったので「やっと来てくれた」と思ったらそのままパソコンの方へ行って、黙ってパソコンのスイッチを入れ、勝手にゲームを始めました。私はパソコンを勝手にさわられるのが大嫌いなので、ムツときたのですが、「都会人はみんなああなのかも知れないな」と思って何も言いませんでした。それでも1度、「話し合いだぞー」と呼びましたが、ゲームに熱中していて気に止めようとしません。私はそばに行ってポーズをかけ、「話し合いぐらいちゃんと聞きなさい」と言ってやりましたが、パソコンの前から離れようとせず、その場でそのまま話を聞いていました。「何時に出ていくの?」とか、母がいろいろ質問しても、小松君の返事の仕方がどう考えても、目上の人に話しているとは思えないような言い方だったんです。「これも都会人のくせだろうなぁ、がまんがまん」。いつもは「正義の味方」の役を演ずる私も、「今夜を楽しいものにしたい」とみんなで思っていたので、何も言わず、結局はっきりした日程が決まらないまま、寝ることになりました（AM1：00）。

その前に、今まで小松君がもらってきたおみやげをたくさん見せてくれたので、私は、ディスクをあげようと思い、それに自作のアニメーションを2枚分と、4枚に彼が欲しいと言ったゲームをあげました。小松君は本を読んでいて、「おみやげにこれあげるね」と言って渡そうとしたのに「そこにおいといて」としか言わないのです。せっかく喜ぶだろうなと浮き浮きして渡したのに、「そこにおいといて」って、どこかも分らないのにそっ気なく返事されて、少し悲しかったです。

寝る時間がきました。あまり人数が多すぎて、私の部屋だけでは入りきらず、私と米倉君は隣りの姉の部屋で寝ることにしました。私は明日の宿題があったので、姉の机でやっていましたが、小松君たちはいつまでも静かにならず、何度も注意をしにいきました。

そんなことをしているうちに夜もふけて、やっと静かになりました（2：50）。めっきり遅くなった宿題も仕上がり（3：30）、隣りの部屋の様子を見にいくと、私があげたディスクが床に放っぽり出されていたので、もっと大切にしてくれたらいいのにと思って、きちんとまとめておきました。それから、明日の朝、勝手にパソコンにさわられないよう、コンセントを抜いておきました。小松君は布団を投げ出して寝ていたので、おなかにかけてあげました。「あぢぃー」と言ってすぐ寝返りをしたのでびっくりしましたが、寝てる姿を見たら、さっきの人がこの人とは考えられませんでした。

お互い思いやり、協力し合って助け合うのが友達です。人の善意をあだで返すような人なんて、友達じゃないです。

※長嶋くん、ゴメンネ。たぶん、KOMAPPY（小松君）は、な一んも考えてなかったんだと思うの。だから、日本一周なんてこともできたんだと思うしね。長嶋くんには、本当、申し分けなかったけど、今後のKOMAPPYに期待して、許してください。（S子）

7番めの友達と7号の出会い。カタク、掘手がかわされた。

「オレって、悪いヤツ……」

7号に上の手紙を見せると、ボソっとひと言つぶやいた。7号の天心爛漫、人目を気にせず我が道を行くという態度が裏目に出たんだね。でも、そんな欠点に気づいた今、7号はもう、別人だよね。

8/10初日、G・B高田馬場店にて。チャレンジマン見物にきた人たち。

チャレンジマン7号　KOMAPPY

日本一周を終えて得たもの

あたり前かもしれませんが、この旅行をして思ったことは「やってよかったな。」ということです。僕にとっていい経験になったのは確かだし、なによりもたくさんの友達を得たのは大きい。彼らの協力がなかったら、この旅行が無事、終わらなかったかもしれません。これは、旅行が終わった今、しみじみ感じることです。

重い荷物をしょって階段を登り降りするのは苦しかったけど、僕はそれ以上の「楽しさ」を得ました。旅先で出会った人達は楽しい人ばかりでした。目標は千人でしたが、日本中に一九二人もの友達ができ、僕はもう、それだけで、充分、満足です。ノートに「今日だけといわず、いつまでも友達でいようね。」と書いてくれた人がいますが、この言葉のように、ずっと友達づきあいをしていきたいと思います。僕が再び旅行に出る時は、NGのイベントとしてではなく、一人の友達として会えるといいなと思います。

それから、もうひとつ。あるやどかしマンから、一通の手紙が届きました。それには、僕の礼儀知らずな態度に対する怒りと悲しみが書いてありました。NG編集室でその手紙を見せられた時、正直いってショックでした。もし、僕の態度で彼と同じように、不愉快な気分になった人がいたのならあやまります。

〝すみません〟

もし彼がこの手紙をくれなかったら、僕はダメな人間になっていたでしょう。僕のこんな一面を報告してくれた彼に、今はとても感謝しています。今後二度とこのようなことがないようにしたいと思います。彼は、「こんな人友達じゃない！」と言ってましたが、僕にとって彼は立派な、そして、とても大切な友達です。この旅行で得たものは、みなさんと、数々の経験、そして何よりこの手紙だったと思います。僕は国語が苦手なので、三日三晩悩んで、こんな文章しか書けませんでした。が、この言葉で表すことのできない感動は、ずっと胸の中にしまっておくつもりです。

1988年　9月9日　KOMAPPY

全国を旅するノートより P11のつづき

8/13 御機嫌よう諸君。私だ。彼は今、北陸の帝国ホテル、新潟のホテルニューオータニ、小千谷のプリンスホテルと色々な代名詞でのたまわれている某企業の大ホテルに泊まっているのだ。私は彼にフランス料理のフルを喰わせてやろうとしたが、あいにくと、シェフのムッシュフランソワール氏が、墓参りで留守なのでラーメンでがまんしてもらったが、明日はリムジンで駅まで送るつもりだよ。

8/14 ビバクイズとますのすしの富山へようこそ！　（竹川功二）

8/14 ナムコ嫌い、NGは面白くないという〝相〟がやどかしマンとは皮肉なもんだね。居酒屋はお盆でどこもいっぱいで入れなかった

8/21 今はまだ理解できないだろうけど、君は今、すごいことを体験しているんだぜ。（BC高松　山脇）

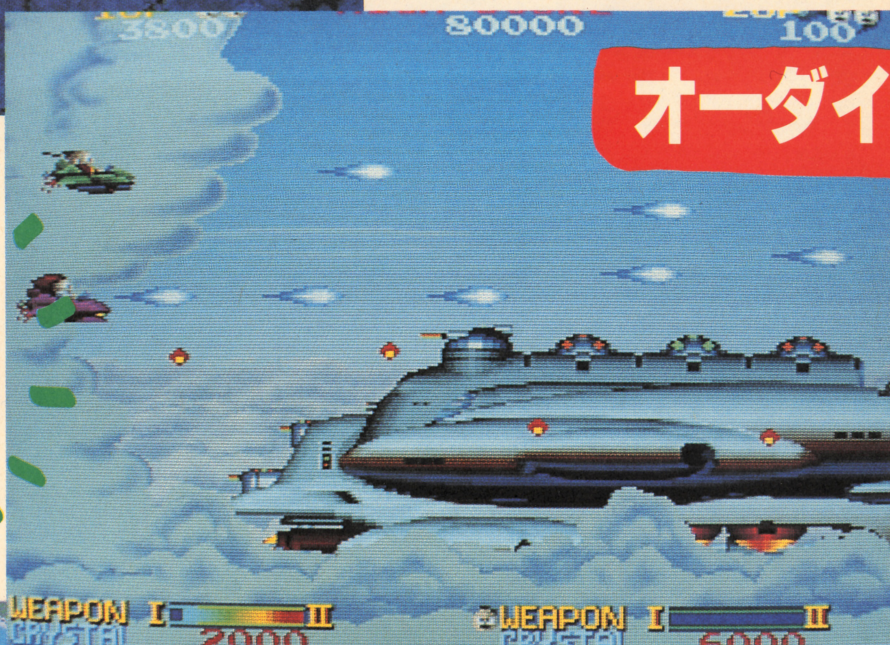
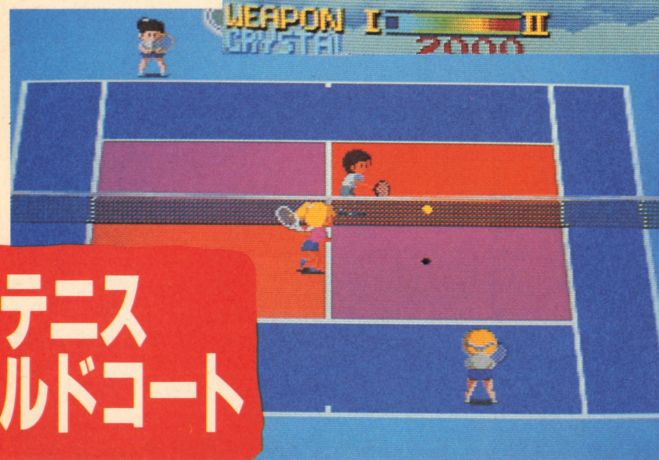
8/23 よくぞ奈良へ来た。さぁ、シルク博へ行こう。え？　そんな時間はないだと？バカモン（白石真）

8/26 星ケ丘キャロットにて150番めの友達の大熊だ。家に帰る電車がいっしょなので、しゃべりながら帰ろう。

8/27 ガンバレ、ファイト、ゴールはもーすぐ。裾野から富士までおっかけて来たかいがあったもんだ。

8/27 ファイナルカウントを数える時になってしまいましたね。口では疲れたァーとか言っていたけど意外に元気でしたね。「たくさん友達を作るという目標」現段階で、20％ですねぇ。（横浜）次の駅で、900人、君を待っていると……思いたい。　（堀場伸一）

スゴイ奴らが、やってきた！

AMショープレビュー

アーケードゲームの新製品見本市ともいうべきAMショーが、今年もやってくる季節になった。各社自慢のゲームが手ぐすね引いて待っているだろうが、ナムコだって負けちゃいない。というより自信満々なのだ。そこでAMショーに先がけ、この場でそのスゴイ奴らを紹介してしまおう！

メタルホーク

AH-92 METALHAWK
型式／戦闘用コンパウンド・ヘリコプター
エンジン／ローター駆動用・1700hp　ターボシャフトエンジン×2
　　　　　ジェット推進用・推力4100kg　ターボファンエンジン×2
全長／23m
全高（含ローターマスト）／5.5m
全幅（含主翼）／11.5m
ローター直径／19.25m
重量／EMPTY・8542kg
　　　FULL・11920kg
最高速度／572km/h
最大高度／4000ft
武装／30mm機関砲×2（フルオート）
　　　50mm超高速ミサイル弾ポッド×2（40発×2）
乗員／1名

何度となく噂されていたナムコの体感ゲームがいよいよデビューだぞ。戦闘ヘリコプターをモデルとした、体感3Dシューティングゲーム、その名をメタルフォークと言う。舞台背景は現代もしくは近未来で、自軍の指令に従い敵の主要ポイントを撃破するという物だ。敵キャラとして登場する戦艦や戦車のデザインが現代ぽくもあり、少し未来風でもあり、エキゾティックな感覚がよけいに僕らの気持ちを高めてしまう。

コインを入れるとマップが出て攻撃ポイントが指示される（1ステージクリアー後は攻撃ポイントは自分で選べるぞ）。すると次の瞬間は既に戦場へたたきこまれてしまうのだ。まず自機の目の前に何やら矢印が出る。これはレーダーで近くにいる敵でポイントの高い目標物の方向を示している。別にこの矢印通り進まなくてもプレー上に問題はない。（ただこのゲームは各ステージが時間制で、その間に指定されたポイントを上げないとゲームオーバーになってしまう）だから指示に従わないとかなりみじめな結果になってしまうぞ。

しかし、かつてこれほど雰囲気を大事にしたゲームはあったろうか。コクピットに座ってプレイが始まると、そこは100％戦場の中のヘリのコックピットになってしまうのだ。あたりを旋回してみるといかにもという浮遊感覚がある。ここでいかにもといったのは自分にヘリコプターに乗った経験がないからだ。次に急降下、急上昇だ。コクピットと画面とスティックが全て寸分も狂わず動く。そしてこの美しい画面だ。錯覚がおきても無理はないだろう。

攻撃のコツをチョッとだけ開発の人に開くことができた。ひとつは、大きなターゲットが現れた時、おちついて小回り、ホバリング、バックができるようになること。そうすれば得点の効率が良くなるはずだそうだ。そしてなるべくなら、急降下で一気に攻め上昇する、をくりかえしたほうが敵の攻撃をうけずらいらしい。まあこの楽しさはぜひ一度、コックピットに座ってもらわねばね…。

ヘリコプターパイロット
朝日航洋株式会社
航空事業本部　運航管理室
　機長　長尾　牧氏

私はけっこうゲーム好きなんですが、メタルホークは今までのヘリコプターゲームより、ヘリコプターの特性をつかんでいるみたいですね。とくに、バックできたり、低速でのターンやホバリングの感覚は実機と比べても違和感がありませんでした。
我々の通常の運航では安全第一ですが、このゲームなら豪快に操縦できて興奮します。ゲームコーナーで見つけたら仲間とまたぜひ挑戦したいと思います。

ゲームオーバー時に君の得点とパイロットとしての階級が表示されるぞ。

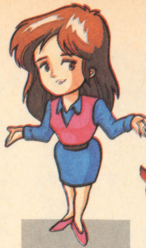
ゲームオープニングの攻撃を指示するマップだ。何だかワクワクしちゃうな。

レーダーの指示通りきたら、小型基地と空母に出くわしてしまった。それ撃て～！

画面表示を簡単に説明すると、左はじのゲージが高度計。上に並んだ数字はスコアーが現在の得点。VPはこのステージでクリア目標の得点。そしてGPはこのステージでクリア目標の現在の得点。これを越さないとゲームオーバーだぞ。そして右はしのタイムは、もちろん残り時間のこと。では、グッドラック！

オーダーイン

クボタ：香奈とオーダインを盗んだ悪の権化。

相原香奈：オーダインを持つ泊博士の婚約者。

泊博士：婚約者香奈を助け出すゲームの主役。

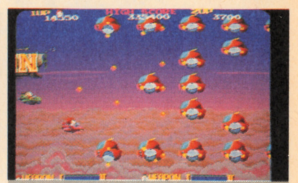
珍：泊博士の助手。2Pの時は彼を使ってね。

迫力のボスキャラ、クリスタルヘッド！　でかいからってあせるな。

お待たせー！　ナムコ得意のコミカルシューティングゲームの登場だよ。天才科学者泊裕一郎はオーダイン(原子変換装置)を完成させたが、それを婚約者と共にクボタに盗まれてしまった。これを奪回せんとクボタワールドへ飛び立つのであった…。というのがこのストーリー。キャラクターはコミカルだけどゲームはシビアだぜ。ゲームのポイントは敵編体を全滅させると手にはいるクリスタル(お金?)をどう有効に使うかが。アイテムやキャラクターは君の期待を裏切らないおもしろさだぜ。あとは、プレーまでのお楽しみ！

敵の攻撃はもちろん画面上下の突起物にも気をつけろ！

ここは絶体はいるんだ。アイテムやクリタルが増える…かもね。

これが噂の空中IN。クリスタルをもっとためとくんだった…。

おまえらギャラガか？　空中INで買ったアイテムで勝負だ！

プロテニス ワールドコート

PCエンジンのハードを持ってない人、よーく聞いてくれ。あの人気絶頂のプロテニスワールドコートが業務用ゲームとして登場だ！　ダブルスだってバッチリできるぞ。だけどPCエンジンを完全に移植したんだろうなんてつまらない事はいわないでくれ。もちろんテニスをベースにしたゲームだから基本的には同じだけど、中味はグッと豪華さ。重厚な歓声、そしてプレイ前のアナウンス。リッチだぜ。おまけに、テニスプレー中、ボールがネット際で止まると、女の子が球を拾いにくるんだ。どうだ、このちょっとした所がいいだろう。横には業務用のキャラクターリストをつけておいたから、ぜひ参考にしてくれな！

キャラクター表

級				
上級	■コンドル	■ベランメエ	■エドマエ	■ブンブン
	超スピードボールを得意とする右ききベースライナー	安定したテニスの右ききベースライナー	人気No.1の右ききサーブ＆ボレーヤー	パワフルテニスを得意とする右ききオールラウンダー
上級	■キットカッツ	■アンクルサム	■ネコイラズ	■ノラクロウ
	芝に強い？　右ききサーブ＆ボレーヤー	ミスターテニスと呼ばれる右ききオールラウンダー	足を売り物とする右ききベースライナー	スピンとスライスが得意な右ききオールラウンダー
初級	■マケロウ	■スコンチョ	■アラヨット	■マツゾウ
	ネット際の魔術師である左ききサーブ＆ボレーヤー	ハードヒッターである左ききオールラウンダー	力のボレーを得意とする右ききベースライナー	若さとパワーが売り物の右ききオールラウンダー
上級	■ステッピイ	■チナチロパ	■クリスピイ	■サボテン
	はやいフォアが魅力の右ききベースライナー	パワフルサーブが売り物の左ききサーブ＆ボレーヤー	ストロークエースと呼ばれる右ききベースライナー	ハードスピンを得意とする右ききベースライナー
初級	■ハムスライス	■エッチョン	■Q2-C2	■Q3-C3
	ミススライスと呼ばれる右ききサーブ＆ボレーヤー	はつらつプレーが売り物の右ききオールラウンダー	サーブ＆ボレーヤーである謎のテニスロボット	ベースライナーである謎のテニスロボット

コート表

ニューヨーク・ハード(屋内)	ロンドン・ローン(芝)	パリ・クレイ(土)

未来忍者見参！

ナムコ・オリジナル映像作品『未来忍者』の全貌が、ついに君たちの眼の前に出現する。その舞台も東京国際ファンタスティック映画祭'88という超ビッグなシチュエーションで……。ナムコの若き力よ!! 今、新なる映像の世界にはばたけ!!

新ヒーロー誕生！その名は白怒火!!
日蝕の時、世界は征服される。走れ白怒火！
囚われし姫を助けよ！
東京国際ファンタスティック映画祭'88参加作品
製作総指揮 中村雅哉
雨宮慶太 第一回監督作品
未来忍者
MIRAI NINJA
慶雲機忍外伝
第一回 ナムコ・オリジナル・ムービー
namco

やった！ 未来忍者が映画祭に登場するぞ。

東京国際ファンタスティック映画祭88を知っている？ 昨年は例えば「ロボコップ」が参加してたね。そう、その昔若き日のスピルバーグが見い出されたのも〃ファンタスティック映画祭〃だったんだよ。もう理屈ぬきで、楽しさのあふれた映画が、一堂に集まるのがこの映画祭なんだ。そして、このステキな映画祭に今年はナムコオリジナルムービー「未来忍者」がエントリーされたんだから、もう感激！ ナムコの遊び心が映像の世界でも認められたってことだもんね。

この作品の製作総指揮は社長の中村雅哉、製作はナムコットの育て親・高木慶治、プロデューサーはスターライトエクスプレスの仕掛人、大西邦憲、そしてエモーショナルエナジーシリーズ龍馬くん等の仕掛人・穴田悟、原作はドラゴンバスター等のキャラクターデザイン・北原聡(ウニ2世のパパさんという話も…) 音楽は源平討魔伝の中潟憲雄。ナムコの顔ともいえるズラリと並ぶスゴーイ人達が作ったのだからナムコの力の入れようがわかるだろっ！ そして映画畑の人達から、監督に8㎜映画作家として高い評価を受けている雨宮慶太氏、特撮に佐川和夫氏、ミニチュア操演に小笠原亀氏。平均年齢27歳という若さがみなぎったスタッフ。これからの映像の世界をぬりかえるといえる、エネルギーあふれた作品だ。

でも、普通の映画会社じゃこういう冒険は仲々できない。まさにナムコだから通った企画だ。この「未来忍者」を観たあとで、君達の心の中に焼きついた感動は忘れられないだろう。

もし君が今、「未来忍者」をどうしても観たいと思うなら10月23日(日)東京・渋谷・パンテオンに来て欲しいな。午前10時に、この映画祭のエントリー作品として上映される。誰よりも早く未来忍者に会おうと思ったらこのチャンスは逃がせられないハズダ！

な、なんと白怒火も読んでる月刊NG！ 小首をかしげる白怒火って…おちゃめね！

雨宮慶太監督と記念に1枚、パシャリ！

見よ、このSFXを！ 撮影期間より長い4ヶ月をも合成についやしたのだ。

映像にも夢をくれる、ナムコスピリットだ！

「未来忍者」ではハイテクノロジー、戦国時代風の景観そして東洋的エモーショナルを加味したものに仕上げたんだ。オリエンタルといえば、侍と忍者。外国ではこのかっこ良さに目をつけていろんな映画を作っていたりするけど、ここらで海外の忍者ブームに釘を一本指しておきたいじゃないか。

「未来忍者」には機忍を始めとして、スーパーメカがぞくぞく出てくる。こだわりをフンダンに詰め込んである。特に注目して欲しいことは、諏訪部軍(人間軍)の勇士が、機動砲、十字剣といったメカで、バッタバッタと敵を迫力いっぱいにカッコヨク倒すんだ。

決戦に備えて勇士たちが武器メカに弾を込めたり整備したりするシーンがある。こういうメカをメカとして、生かすための人間が行うアナログ的手作業が、もうスッゴクイイ。メカマニアの人が観たら、もう生ツバモンかもね。その他にも、ゲーム感覚がそのまま映像に生きている点がチラホラある。やっぱりこれがナムコ製作であり、ナムコスピリットと言ってハズカシクないところだろう。

そして最後に、「未来忍者」スタッフからの製作後の感想として、〝絶対にまた映像作品をやるぞっ〟という意気込み。

このメカなんか、ほんっとに最高なんだぜ！

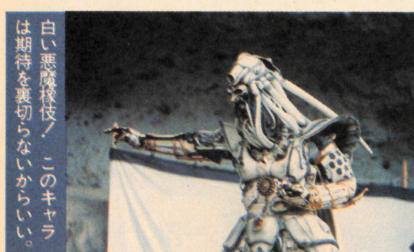
これはもう、うれしい情報だね。きっとまたナムコらしい感動を与えてくれる映像を期待以上に作ってくれると思うよ！

さて、ここでプレゼントのお知らせだよ。東京国際ファンタスティック映画祭'88「未来忍者」チケットを3名にプレゼントします。一緒に君の好きな映画のタイトルとその理由、そして未来忍者及びナムコの映像プロジェクトに期待することを書いてNG編集室まで送ってください。

●キャスト●

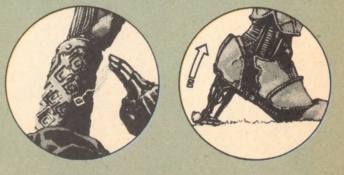
白怒火 ——— 横山　誠
サキ姫 ——— 森下恵理
赤城 ——— 河井半兵衛
次郎丸 ——— 井田弘樹
家老・梶原 ——— 牧　冬吉
飛勇鶴 ——— 伊藤　聡
黒鷺 ——— 江森正明
雷鳴法師 ——— 山本昌平
橡枝 ——— 吉田瑞穂
女兵士 ——— 斉藤洋美

※斉藤洋美さんから一言
私の出演するシーンは、ほんの少しなんですけど2日もかけてじっくり撮影したんですよ。スタッフの人達もとても和気あいあいとしていて楽しそうでしたね。私も出演している未来忍者、ぜひ見て下さいね。

兄の仇討ちを誓った次郎丸。頭の気合度計がシブイぜ！

白い悪魔橡枝！　このキャラは期待を裏切らないからいい。

サキ姫の森下恵理ちゃんもかわいくて、色気もあって、よい！

THIS IS 白怒火 —シラヌイ—

慶雲元年、機忍を擁する黒鷺軍は、圧倒的強さで諸国を侵略した。機動砲をもって立ち向かう諏訪部家もサキ姫を奪われ、機忍ハンター赤城を中心に姫救出部隊を組んだ。そしてそれを助ける謎の機忍白怒火が現れた…。白怒火は実は黒鷺軍の抜け忍であった。この我らが白怒火のカメラアイは赤外線で相手の能力そして敵か味方かということを瞬時に判断する。そして心臓部には気をエネルギーに変える10cmの観音像が格納されている。さらに指先から気エネルギーを射出し、身体の多少の破損ならば自己修復が可能。指先を含めて全身108ヶ所に気を発するツボがある。またジャンプ力はカカトの補助スプリングを使って15m以上も飛ぶ。パーフェクトな忍者。それが白怒火なのだ。

LOCATION NETWORK

▲お店の常連さんたち
オヤ！ ハマっているわね。話かけてもゲームに夢中で聞こえない。

京王帝都電鉄 笹塚駅

プレイシティキャロット 笹塚店

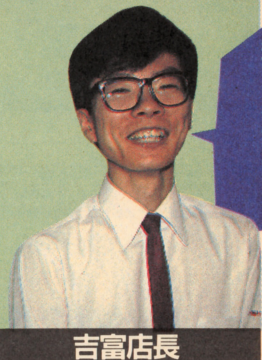
営業時間 AM10:00～深夜12:00
☎03-378-1208
東京都渋谷区笹塚1-56-28ルミエール笹塚2Ｆ

2F GAME CARROT

東京

なつかしいゲームに会いたい そんなキミの願いが叶うかも

決して広くはないお店だけど、なぜか、すごく居心地がいい。毎日、フラッと寄りたい雰囲気のお店。その秘密は、お店の人のちょっとした心づかいにあるんだね、これが。

▲店員さんと元気日記ファン？
ホラ、ちゃんと正面むきなよ、撮っちゃうよ

吉富店長

うちは固定のお客さんが多いんですよ。だから、毎日来ていただいても飽きないように、毎日どこかしらゲーム内容や筐体を移動させたりして、変化をつけているんです。お店を閉めた後に、筐体をあっちへやったりこっちへやったり。体を使って動くと、その分お客さんに喜んでもらえるのがわかりますからね。

また、昔のゲームを入れていることも喜ばれているようですね。他のお店でもやっていますが、うちは特に頻繁に入れ変えてますから。一週間後に来てみると、もう、変わっているという感じなんです。

そのこまめさが、清掃面にも表われていますね。うちのトイレは、たぶんキャロットの中でいちばんきれいなんじゃないですか？ なんてったって、一時間おきに見にいってチェックしているんですから。11月頃から、私から今宮店長に変わりますが、この伝統は引き継いでほしいですね。私同様よろしくお願いします。

◀メッセージノート
ゲーマー達のコミュニケーション、情報交換ノート

◀これが、爆突？？
取材日は、ちょうど爆突機銃艇の入荷日だった。

ロケクイズ ファイナルラップ 最下位決定戦 本物は誰だ？

1号車…ぎるがめす
2号車…最年少ブウ
3号車…S子
4号車…昼行燈ミク
アナウンサー…ミア²

えー、ただいま、ここPC笹塚店においてNG編集室S子さん主催、PC笹塚はNGの記事になるか不安記念のファイナルラップ最下位決定線が行なわれようとしています。さあ、全員セッティング完了です。

3、2、1、スタート。第一コーナにさしかかりました。2号車は何なく通過、しかし残り3台は、すでに遅れをとっています。さあ、続いて第2コーナはS子さん…じゃなくってS字です。先頭の2号車、続いて1号車、3号車と何なく通過。しかし、4号車はコンピューターカーに激突。さて、先頭の2号車は第3コーナ、逆バンクにさしかかり通過。1号車、3号車も通過、そして4号車も通過して追いあげます。さて、ここで恐怖のヘアピンカーブ。2号車は、なんとか通過、おっと、2番手の1号車がスピン。3位につけていた3号車が2位に浮上しました。おっと、現在最下位の4号車もスピン。では、ここでトップの2号車の人にマイクを向けましょう。調子はどうですか？「まあ、まあです。」次は最後尾の方に…「うるさいなあ、邪魔しないでよ。」おこられてしまいました。次はS子さんに…「最高よー、キャースピンしたぁ。」…最高のようですね。オヤ、長々とはなしている間に時間切れ（ゲームオーバー）です。4周完走できた人は一人もいません。さすが、最下位決定戦だけあってレベルが低いです。本日の出演者の中でいちばんファイナルラップがへたな人は？

※正解者にはバシシブックプレゼント
ヒント…意外な人物

今月の 広告大賞！

◀北海道 藤沼 聡

ナムコオリンピック報告!!

ソウルオリンピックを先どり!

NG9月号で紹介されたプレイフィールドプリッズで8月12・13・14日の3日間、ご機嫌なイベントが開催されたよ～ん。その名も、ナムコオリンピックin浜松！　種目は、ボーリング、ビリヤード、シャッフルボード、ダーツ、ナムコットTVゲームの5種。その合計得点で順位が競われたんだね。

参加者は、ナムコオリジナルサンバイザーを身につけて、ピンポップレーンやプリッズなど3つの会場に分かれて、悪戦苦闘。賞品の東京ディズニーランド招待やワギャン、ワギャナイザー、ワールドコート、ワールドスタジアム、三国志といった豪華商品を目指して6回もチャレンジした強者もいたね。

友達同士から家族連れ、はたまた恋人同士という誰でも参加できるナムコオリンピック。競技種目やプレイのやり方をキミも考えてみないか？　次のオリンピック開催地はどこへ？　キミのリクエストを待ってるよ～ん。

◀受付にてえ？　このサンバイザーだけもらえないかって？　そりゃ、ないよな！

▼シャッフルボードだよもうちょっとこっちへ！

浜松

PLID'S

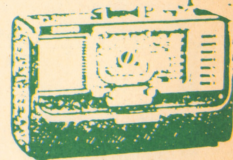
ロケーションイベント情報!!

PIN POP LANE

斉藤洋美のラジオWAアメリカン ラジアメ通信

ラジアメ全国ふれ愛キャンペーンin浜松

東京駅からこだま号に乗り、浜松の駅についたスタッフ一行は、いきなり駅前のうなぎやさんへ一目散！　さあ、精力をつけたところで、ラジラジ　アメアメ！　なんて、はりきるとホラ、雨が降りだしてきたでしょ。

でも、来るわ来るわ、大雨降水注意報の中、656人ものリスナーが集まってくれたよ。ピン・ポップレーンで行なわれたボーリング大会には、地元のリスナー32人参加してくれて大健闘。イベントが後半にさしかかった頃、未来忍者の白怒火もかけつけてくれて、みごとな刃さばきをみせてくれた。

▲いっちばん奥の子、聞こえる？

▲浜松だけに会場はうなぎの寝床！

▲白怒火登場、エイ！　ヤ！

▲オレ、へたなんだ、皆みないで！

ラジアメ・放送時間(30分)

放送局	曜日	時間	放送局	曜日	時間
北海道放送	日	24:00～24:30	東海ラジオ	日	26:15～26:45
青森放送	日	22:30～23:00	和歌山放送	土	24:00～24:30
東北放送	日	22:00～22:30	ラジオ大阪	日	21:00～21:30
茨城放送	月	23:00～23:30	中国放送	日	24:00～24:30
TBSラジオ	日	24:30～25:00	西日本放送	日	22:15～22:45
新潟放送	土	23:30～24:00	南海放送	日	22:00～22:30
信越放送	土	24:00～24:30	RKB毎日	日	24:10～24:40
北日本放送	土	22:30～23:00	熊本放送	日	23:30～24:00
静岡放送	日	22:00～22:30	宮崎放送	土	23:30～24:00
山陰放送	日	22:00～22:30	長崎放送	日	21:30～22:00
北陸放送	日	24:00～24:30	山形放送	土	23:00～23:30

9/11

●ロケーションネットワーク予告…10月2日(日)にビックキャロット京都へ行きまーす。京都案内人募集中。協力してくれる人は、10月2日、お店にきておくれやす。京都の人、BC京都で会おうね。(S子)

NG

ファンアンケート

次の質問にお答え下さい

❶今月のNGでおもしろいものを1つ選び、その理由を書いてください。
❷今月のNGでつまらないものを1つ選び、その理由を書いてください。
❸NGファンクラブが出きたら、あなたは入会しますか？
❹NGファンクラブで、どんなことをやってほしいですか？
アンケートに答えてくださった人の中から、抽選で次の商品をプレゼントします。
宛先　NG編集室　ファンアンケート⑩係(〆切り11/1)
①メタルホークポスター、下敷、テレカ(各3名)

今月のプレゼント

日々のおたよりから夏から秋へ

今年も、たくさんの暑中見舞いが届きました。どうもありがとう！この夏はメルヘンメイズのアリスがメインのものが圧倒的に多かったわね。あっという間に過ぎ去ってしまった、短かかった夏……。キミはどんな思い出を作ったの？

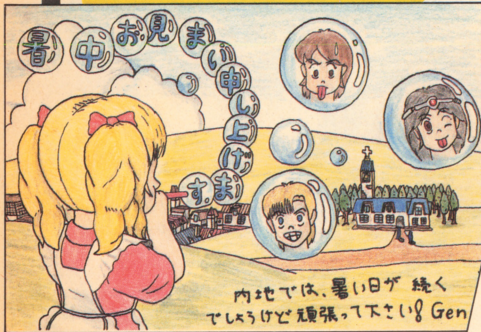
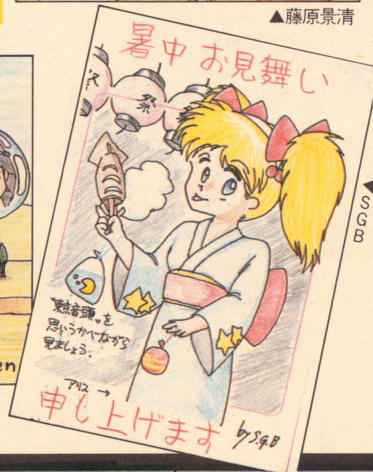
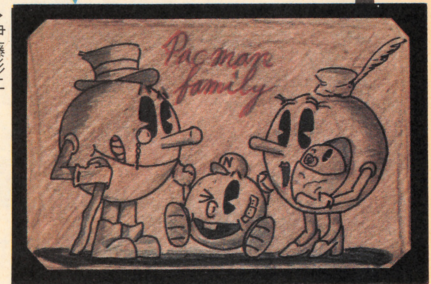
▲藤原景清

▼読者からの手紙、イラストで季節の移り変わりを感じるNG編集室…。今年は、こんなイラストが秋の訪れを告げてくれた。

▶伊藤彰二

▲斉藤 源

▲SGB

▲すぱぁろおうず裕史

今月の広告大賞

テレホンサービス
S子の元気日記
☎03-758-6661

FROM STAFF

▲三宅隆光の作品 なかなかシブイぜ、この夏にパルサーを買ったらセフィーロが出た。チッ、一ヵ月早まっちまったぜ。(オヤジ)

▲冷房がいらなくなってホッとひと息。いよいよイベントの多い秋がやってきた。文化祭とか運動会、思い出すなあ。(ウニ)

▲今月の似顔絵は、堺近靖之の作品だバベ。実はバベの車にはバズーカとブローニングのエアガンがあるんだバベ。(バベてつ)

▲久保勇二くん作 目のたれ具合いがGood。秋になって、またひとつ年をとってしまった。はやくお嫁に行きたい。(S子)

▲平井秀樹くん作 バケヤロ〜。似がお絵なんか送ってくるんじゃねぇよ。あの写真は徹夜あけのギンギンの顔なんだ!!(高島)

▲DON君の作品。仕事が忙しくなると、元気がなくなる私の最近の栄養剤はS子さんの元気日記を聞くことです。(望月)

実りの秋がやってきましたね。旅の宿でおいしいものを食べながら、一冊の詩集をひもとくなんて最高！(森のお母さん)

番外編

▲埼玉県とーちゃん

月刊NG10月号
●
昭和63年10月1日発行
(毎月1回1日発行)
発行 株式会社ナムコ
NG編集室
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5
☎ 03-756-2311(代)

NG編集室の住所 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ☎03-756-2311(代)

自然の中で遊ぶこと シールを集めること ラジアメの徴候だね

だんご虫を見たり、どろだんごを作ったり…

洋美さんが子供の頃は、どんなことをして遊んでいました？

「とにかく、自然の中で動物、植物、昆虫などと遊ぶのが異常なくらい好きだったんですよ。庭の石をひっくり返すと、だんご虫がいるんです。それを見てひとりで喜んでいるような子だったんです。一回ひっくり返すと2・3日いなくなるんで、庭の石を順番にひっくり返すんですよね。あと、どろだんごを作ってピカピカに磨くの…あれは、プロでしたね。家の縁の下に並べて、覗きにいっては、磨いてたって感じで…暗い子ですね（笑）それから、残酷な話なんですけど、セミとかトンボにひもをつけて、たこのように飛ばしながら歩いて〝今日は、セミを飼っているんだ〟〝トンボを飼っているんだ〟なぁんて……（笑）」

番組録音中。中村ディレクターの厳しいチェックにもめげず、がんばる洋美さん、鶴間さん。

「遊び」をクリエイトするコラム

VOICE OF PLAY

斉藤洋美

HIROMI SAITO

回を重ねるごとに、盛り上がりを見せるラジオWAアメリカン。今回は四谷の録音スタジオへおしかけ、洋美さんに子供の頃のことを語ってもらいました。番組の延長のような、楽しいお話。さぁ、お待ちかね。洋美さん登場です。

ラジアメリスナーから遊び心を教っている！

今は、ファミコンがブームですが、夢中になったおもちゃなんて、ありますか？

「何かで遊んだっていうんじゃなくどうでもいいようなことに夢中になっていましたねぇー。ドッキリ仮面っていうチョコにシールがついてたんですよ。〝アルプスの少女〟をもじって〝あるブスの少女〟なんて書いてあるの。それをやたら集めて、束のようにして、持ってましたね。

今考えると、あの頃からラジアメみたいなことが好きだったのかな？

あと、ガチャガチャっていうの。お金を入れてレバーをまわすとカプセルが出てくるの。その中にくにゃくにゃ人形がはいってたんです。大工さんとかサッカー選手とか10種類ぐらいあるんだけど、看護婦さんがなかなか出なくってねぇー。学校が調布にあって下北沢の忠実屋さんに帰りに寄って一回やるんですよ。子供だから、毎日じゃなく、周一回ぐらいクラブの帰りに。〝また今日も出なかった〟って感じで。」

ナムコの出会いはポールポジション。渋谷に住んでいた時、お風呂の帰りによく乗ったね。

クラブは何をやってたんですか？

「ハンドボール部なんですけど、コーチがきびしかったけどステキでね。中二～中三の2年間でやめましたけど。そのころからラジオをよく聞きましたね。」

今、ラジアメをやっていて楽しいこと、反対につらいことは？

「めったに会えない人からお手紙をいただいたり、そういう人達と同じ時間を持てるということが、いちばん楽しいことですね。また、中村ディレクターや鶴間さん、ナムコのラジアメスタッフの人達と家族づきあいが出来るようになったということが、どんどん年を経るにつれ、宝物になっていくようです。つらいことは、たくさんの人が聞いてくれているのに、思うようにしゃべれない、自分の力が及ばない時ですね。言葉ってケシゴムで消せませんから、怖いですね。その言葉に心をこめていかないと、申し分けないと思うんですけどね。

まだまだ、リスナーのハガキに頼っている部分がありますからね。リスナーのみんなは、本当、雑誌を読んでも何をしても、みんな遊びに変えちゃうんですよね。そんな遊び心を、私はリスナーから教わっているんです。早く、ひろみさんじゃないとラジアメはダメだと言われるくらいになりたいですね。」

まだまだ、さらに楽しい番組作りをと意欲を燃やすひろみさん。これからも明かるいおしゃべりで、みんなを笑わせてくださいね。

ラジアメを通して友達になった、鶴間さん、田井さん、今では大切な宝物？

斉藤洋美　プロフィール　■昭和34年7月9日、かに座 A型。高校の時に大橋照子さんのＤＪコンテストで、みごと優勝。大橋照子さんの後をついで、ラジオ短波の番組を担当。ラジアメも同じく照子さんの後を追うように引き継ぐ。現在、ミニイベントやラジオ短波の土曜めきラジオで活躍している。その若さは、衰えることを知らず、ますます人気上昇中！

月刊NG
No.24
昭和六十三年十月一日発行（毎月一回一日発行）第三巻第十号通巻二四号 編集人 蝦名規功 発行人 中村雅哉 郵便番号一四六 東京都大田区多摩川2－8－5 株式会社 ナムコ 電話（756）二三一一
一五〇円